® 독자에게는 기쁨을 업체에게는 만족을
Game Champ
신세대
게임챔프
특별부록
차세대 신감각 CD-ROM 전문코너
멀티비전
멀티차트
이달의 베스트 오브 베스트/마이크로코즘
CD-ROM 익스프레스/매드 스토커
멀티 컬렉션
CD-ROM 핫라인/쥬라기 공원(JURASSIC PARK)
멀티 스쿠프/"씨디피아"
게임코믹 젤다의 전설 외전, 봉인, 아스트론
슈퍼컴보이 슬랩스틱, 정글북, 태권도
수퍼 알라딘보이 신창세기 라그나센티
애니비전 엄마는 국민학교 4학년
책속의 책 아케이드 게임 완전 소개서
다크스토커즈
'94 9
DARKSTALKERS
스포키 !!
게임정보 700-7400
확인 : 775호

공포의 덩크슛 700－4416

게임 / 회전	1차전 북산고 : 능남고	2차전 북산고 : 해남고	이 용 방 법
1회전	• 슛팅선수 넘버에 합해서 10이나 20이 되는 한자리 숫자로 공격 · 방어	• 슛팅선수 넘버를 4로 나눈 나머지 숫자로 공격 · 방어	• 전자식 전화기를 사용하여 700－4416을 누른다. (서울 · 경기 지역은 02)을 누를 필요없음) • 안내에 따라 산수 게임을 진행한다. • 이용자는 북산고팀이 되고 컴퓨터는 상대팀이 되어 게임이 진행되며 게임에서 지면 학습문제를 풀어 재도전한다. • 상대팀을 모두 이기면 슬램덩크 회원이 된다. ⊙700－8828 동양 철학 운세 30초/20원 (1. 오늘의 운세 2. 평생운세 3. 일년운세 4. 별자리 성격, 적성)
2회전	• 슛팅선수 넘버를 4로 나눈 나머지 숫자로 공격 · 방어	• 슛팅선수 넘버를 5로 나눈 나머지 숫자에 1을 더한 숫자로 공격 · 방어	
3회전	• 슛팅선수 넘버를 5로 나눈 나머지 숫자로 공격 · 방어	• 슛팅선수 넘버를 7로 나눈 나머지 숫자에 2를 더한 숫자로 공격 · 방어	

부산 게임천지

부산 게임 문화는 여기에서 시작된다.

이곳에서는 일단 ! 최근 게임 유저들에게 초특급 인기를 얻고있는 3DO, 듀오, 마티, 레이저 액티브 등 최신 하드웨어를 볼 수 있습니다. 물론 슈퍼컴보이와 수퍼 알라딘보이는 기본적으로 진열되어 있습니다. 그리고 여러분이 좋아하시는 게임음악 CD도 절찬리에 판매하고 있습니다. 아무튼 게임에 관한 것이라면 결코 여러분을 실망시켜 드리지 않을 것입니다.

●

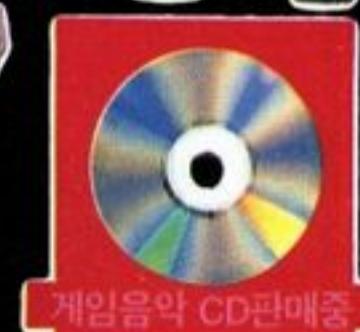
그리고 또 하나 저의 매장에서는 '중고 보상 교환 판매'를 특별히 실시하고 있습니다. 여러분이 가지고 있는 중고 게임기를 가지고 저의 매장에 찾아주시면, 언제든지 웃음 가득한 얼굴로 여러분에게 타 기종으로 바꿔드립니다. 못믿으시겠지요 ! 일단 한번 와보시라니까요 ! !

●

또 여러분 중 IBM－PC게임과 CD게임을 좋아하시는 분들을 위해 저의 매장에서는 완전히 봉사한다는 마음으로 IBM－PC게임과 CD게임을 준비하고 있답니다.

●

GT 게임기
파격적 특가판매 ! !
GT 소프트 완벽구비

- 여름 방학 기간중 구매 고객에게는 캠핑용 랜턴을 드립니다.
- 게임천지는 카피팩을 취급하지 않습니다. 정품 만을 취급합니다.
- 게임천지는 게임유저들에게 부담감 을 주는 허실적인 회원제를 하지 않습니다.
  (그러나 게임천지 고객에게는 타 매장에서 경험할 수 없는 천지만의 노하우를 제공합니다.)
- 슈퍼 패미콤 팩을 비롯하여 전기종 C·D 및 소프트를 게임 천지가 빠르게 타 매장보다 저렴한 가격으로 판매 및 교환해 드립니다.

■ 통신판매
신탁은행 : 43104－1575703 안종열
농　　협 : 915－12－131274 안종열
■ TEL : 051)647－1770 FAX : 051)634－3196

국내 최초 게임만화 발간 기념 〈푸짐한 빤작퀴즈〉

만화책 속에 숨겨진 데이타 디스켓의 위치와 갯수를 찾아내 아래와 같은 행운을 찾아가세요 !

1등 1명

네오지오 게임기와 100메가 네오지오용 〈사무라이 쇼다운 2〉 게임 카트리지

2등 1명

네오지오용 〈사무라이 쇼다운 2〉 카트리지

3등 1명

슈퍼컴보이 1대

4등 10명

슈퍼컴보이 팩 각 1개

5등 10명

본사 발간 단행본(나도 게임을 만들고 싶어 !) 1권

6등 20명

〈게임챔프〉 원하는 월호 1권

■ 응모요령

디스켓 수량 총(　　)개. , , , , , 페이지에 있음 이라고 써보내 주시면 됩니다. * 응모권을 첨부하셔야 합니다. (전화번호를 반드시 적어주시기 바람)

■ 보낼 곳

서울시 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층
〈아랑전설 빤짝퀴즈〉 담당자 앞 (문의전화번호 702-3211~4)

■ 마감

1차 : 8월 31일(2차 마감은 〈게임챔프〉에 추후 공고 예정)

■ 당첨자 발표

1차 : 〈게임챔프〉 10월 5일자 호 〈게임프 게시판〉

〈게임챔프〉에서 만드는 만화는 뭐가 달라도 다릅니다.
엄선된 내용의, 게임보다 더 재미있는 만화.
이젠 만화도 〈게임챔프〉에서 만든 걸로 보세요 !

집중공략

SLAPSTICK

슬랩스틱

슈퍼컴보이	현지 발매일	94/7/8	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 상
	제작사	에닉스	용량	12M	대상 연령	중고생 이상
	현지 발매가	9,600엔	기타		게임 난이도	A Ⓑ C D E F

기존의 평범한 롤플레잉 스타일에서 과감히 탈바꿈한 에닉스의 발명주의 게임「슬랩스틱」. 이 공략 하나로 올 여름은 발명가가 되보는 거야!

줄거리

끝없이 펼쳐지는 대우주.

그 우주 어딘가에 극락성이라고 하는 별이 있었습니다. 이 게임의 무대는 그 극락성에 있는 로코코촌이라는 작은 마을.

로코코 촌의 문명은 현재보다 약간 발전해 있었지만 사람들은 속박당하지 않고 따뜻한 온정이 있는 평화로운 생활을 누리고 있었습니다. 그러나 그 평화도 길게 가지는 않았습니다. 어느 날 로코코 촌의 주변에 하카라고 하는 악의 군단이 나타난 것입니다. 그들은 도둑질을 일삼고 파괴 등의 악행을 거듭하고 더욱이 개조인간인 몬스터를 만들어 마을 사람들을 불안에 떨게 만들었습니다. 그들이 어디에서 온 것인지 그리고 그들의 목적은 무엇인지? 누구도 알 수 없었습니다. 그런 하카들에게 떨고 있는 로코코촌에 한 소년이 이사 왔습니다. 그 사나이의 꿈은 자립하여 아버지와 같은 발명가가 되는 것입니다. 그렇게 하기 위하여 아버지의 곁을 떠나 로코코촌에서 살기로 한 것입니다.

이 게임의 주인공(=유저)은 바로 당신입니다. 로코코 촌에서 생활하는 당신은 하카 들이 불러 일으키는 수많은 사건에 휘말리게 됩니다. 과연 하카들의 정체는 무엇인가? 로코코 촌을 기습하는 목적은…

발명가로서의 여러분은 로코코촌의 평화를 되돌릴 수 있을까요?

게임의 소개

이 게임은 전체적으로 밝고 즐거운 분위기다. DQ시리즈로 일약 RPG의 대부가 되버린 에닉스에서 만들었기 때문에 약간은 비슷한 점도 있지만 지금까지 나온 RPG에 비해 새로운

주인공 부자와 강아지

느낌을 주는 작품이다. 시스템과 독특한 주인공의 성장 고난이도의 던전 등이 바로 이 게임의 참맛이라고 하겠다.

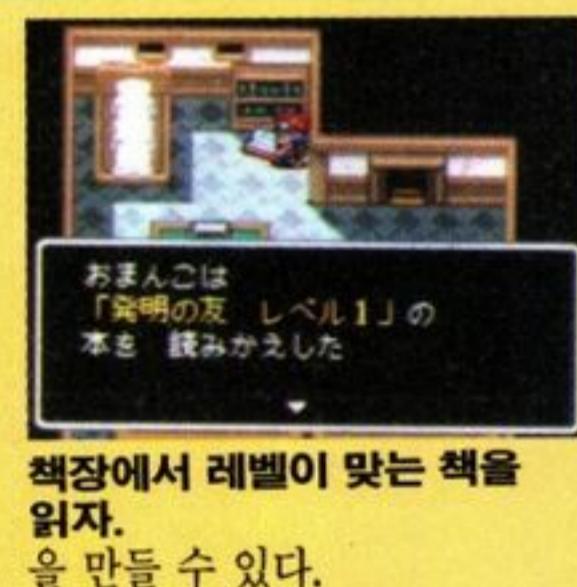
너무나도 깨끗하고 화려한 이 게임을 이제부터 천천히 소개하고자 한다. 이제부터 DQ는 잊어버리자!

발명가 부자

이 게임의 주인공인 사람은 천재 발명가인 아버지 '아키하바라'의 아들이다. 아직 나이는 어리지만 발명가인 아버지 밑에서 배우며 확실한 발명가로 성장해 간다. 어머니가 없는 주인공은 아버지의 조수인 '나기사'를 어머니 처럼 믿고 따른다.

악의 군단 '하카'에게 대항하는 주인공

슬랩스틱 오프닝에 나오는 시꺼먼 녀석들이 악의 군단 하카의 졸병들이다. 온갖 나쁜짓을 하고 다녀 '로코코 마을' 사람들을 위협하는데, 주인공은 아버지의 협력과 발명으로 이들을 대항한다.

자신이 생각한 것은 무엇이든지 만들 수 있다

앞에서 말했듯이 주인공은 초년생 발명가이다. 하지만 아버지가 개발한 '발명머신'이라는 것이 있는데, 이것만 있으면 생각한 것을 만드는것은 식은 죽먹기다. 주인공이 제일 먼저 개발하게 되는 것이 전투로봇이다. 전부 3대의 로봇을 만들 수 있는데, 프로그램을 만들어 능력치를 조종할 수 있다.

이밖에도 로봇에게 '연속기'라는 필살기(?)를 8가지나 만들 수 있다. 개성있는 로봇을 만들어 보자.

아이템의 발명은 책을 읽은 후에

주인공의 레벨이 올라감에 따라 발명할 수 있는 것이 많아진다. 레벨이 한번 올라가면 '발명은 나의 친구'라는 책을 읽을 수 있다. 책속에는 무기, 방어구, 아이템을 개발할 수 있는 힌트가 들어 있으며, 주인공은 그것을 가지고 발명 머신을 가동시킨다. 이로써 새로운 아이템을 만들 수 있다.

책장에서 레벨이 맞는 책을 읽자.

'개발머신'에 대해서

우선 이 기계는 주인공이 발명한 아이템을 만들어 준다. 그리고 많은 아이템이 생기면 그것을 합성할 수도 있다. 또 레벨이 오를 때 그 데이타(MEGA)를 가지고 프로그램을 로봇에게 입력시키며 이를 수정할 수도 있다. 물론 필살기도 여기서 만든다. 게임 초반에는 합성하지 않으면 진행을 못하는 수가 생기므로 레벨이 오를 때 꼭꼭 체크해 두도록 하자.

정다운 등장인물들!

주인공

강한 체력과 뛰어난 두뇌로 항상 새로운 것을 개발하는 귀여운 소년. 아버지 '아키하바라'의 조수이자 발명가의 대를 이을 이 소년은 악의 군단 '하카'에게 용감하게 대항하여 적과 싸운다.

로봇

기념비적인 주인공의 발명 제1호. 주인공의 말을 잘 듣고 주인공 대신 전투에 임하는 중요한 캐릭터이다.

톤텐과 칸텐

개발실 발명머신의 주인(?). 정체 불명의 2인조로서 주인공의 개발을 도와준다.

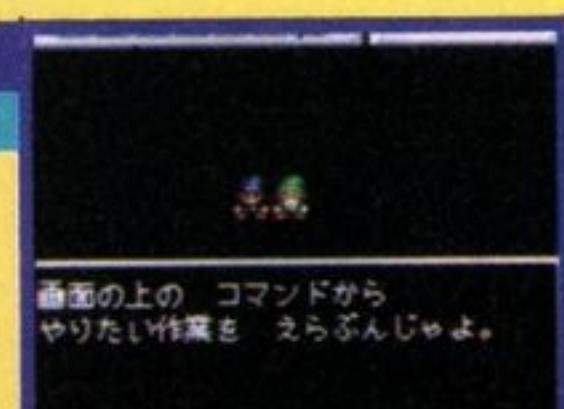
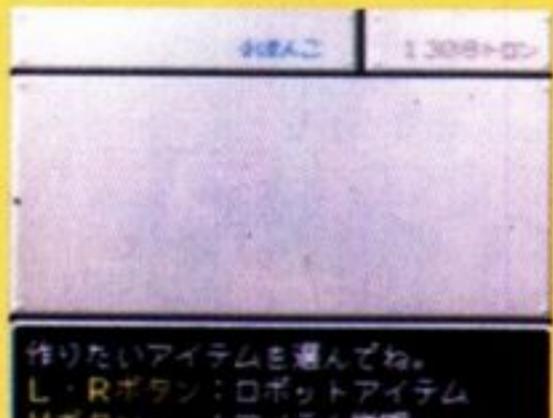
나기사

밤색의 긴 머리가 매력적인 아름다운 미모의 조수. 어머니가 없는 주인공을 항상 걱정한다.

아키하바라

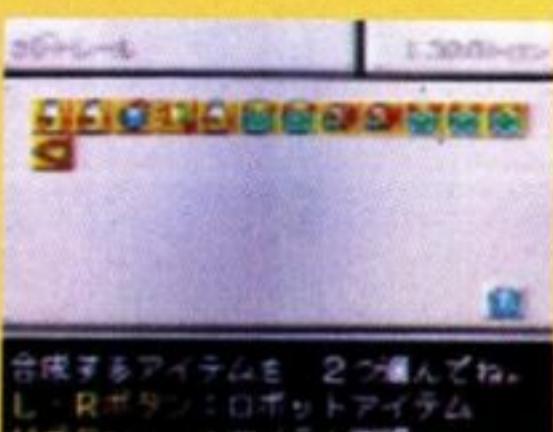
주인공의 아버지이며 천재 발명가, 항상 아들을 걱정하고 사랑한다.

패드 조작법

방향 버튼	캐릭터를 움직인다.
A 버튼	모든 명령을 지정하고 실행한다. 문을 연다.
B 버튼	모든 명령을 취소한다. 필드에서 대쉬를 한다.
X 버튼	필드, 마을 모두에서 윈도우를 부른다.
Y 버튼	필드, 던전에서 주인공이 장비한 아이템을 사용한다.
L 버튼	A버튼과 동일하다.
R 버튼	윈도우 내의 각 윈도우를 사용한다.
SELECT 버튼	필드에서 윈도우를 부른다. 전투시 다음 로봇과 교대한다.
START 버튼	모든 화면을 정지 시킨다.

윈도우 설명

윈도우는 개발실과 필드의 2개로 나누어진다.

개발실 아이콘 설명

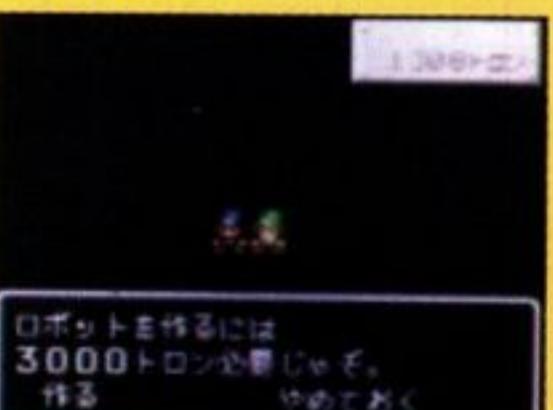
① 아이템을 만든다

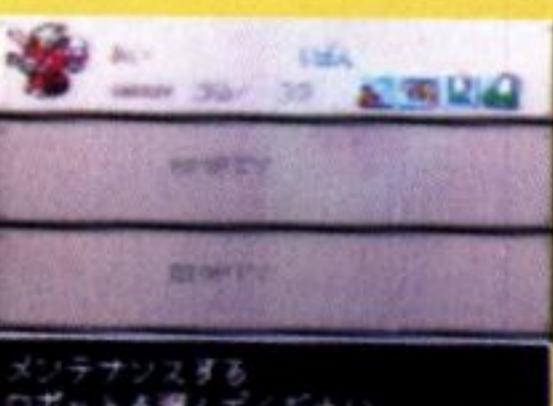
주인공이 개발실에서 개발에 관련된 책을 보고 제작할 아이

템을 선택한 다음, 개발에 들어간다.(단, 개발에 필요한 자금이 있어야 한다) 개발될 아이템의 종류는 주인공과 로봇용으로 나눈다.

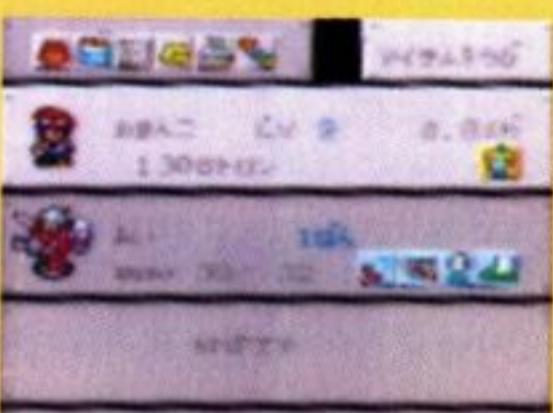
선택은 L, R으로 커서를 움직여 필요한 대상을 지정한다.
Y버튼은 각 아이템에 대한 설명을 화면에 표시한다.

② 아이템을 합성

주인공과 로봇이 갖고 있는 2가지 아이템을 합성해 새로운 아이템을 만들어 낸다.

예) 녹 방지제+녹슨 드릴=강력 드릴
메탈 소드+메탈 소드=메탈 소드 레벨 2 녹 방지제+회복용아이템=수리킷트
* 단 합성이 되지 않는 물체도 있다.

③ 리사이클

상점에 가지 않고 필요 없는 물건을 팔아버린다.

④ 로봇을 만든다.

주인공은 총 3개의 로봇을 제작, 소지할 수 있으며 이 과정을 통해 만들어 낸다. (가격은 1차 2,000, 2차 3,000, 3차 4,000의 제작비가 필요하다)

⑤ 로봇의 관리 및 유지

로봇의 공장 수리 등을 관리해 준다.

⑥ 프로그램-로봇의 상태를 포인트에 맞게 조종

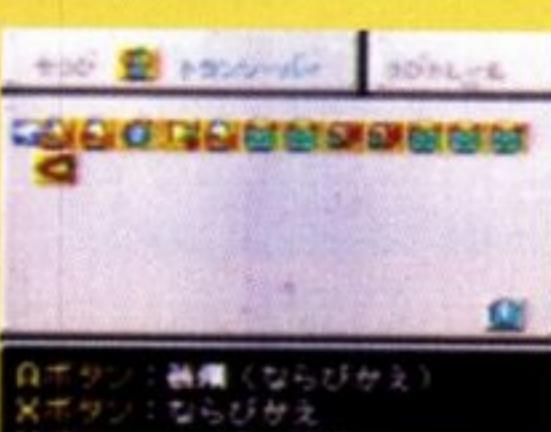
로봇의 능력치를 패드의 상하좌우로 움직여 조종할 수 있다. 에너지를 제외한 모든 수치의 최대치는 '99'이다.

왼쪽메뉴 화면

1) 에너지 : 로봇의 HP를 나타낸다.
2) 파 워 : 로봇의 공격력을 나타낸다.
3) 수비력 : 로봇의 방어력을 나타낸다.
4) 스피드 : 로봇의 공격 회피능력과 공격 명중률을 나타낸다.
5) 차아지 : 전투가 능력 충전 스피드를 나타냄
(레벨이 오르면 2-3포인트 정도는 꼭 올려주자)

⑦끝-메뉴를 끝낸다.

오른쪽화면

연속기와 기술에 대한 이름을 선택할 수 있다.

사용키
L(왼손에 장비한 무기)
R(오른손에 장비한 무기)
X(등에 장비한 무기)

필드 아이콘 설명

① 아이템 장비

아이템의 리스트가 표시될 때 필요한 아이템을 골라 A버튼을 눌러주면 장착이 가능하다. 필드에서 보통 Y버튼을 누르면 장착한 장비/아이템 등을 사용할 수 있다.

1) 주인공용 아이템

게임 진행상 주인공이 필요한 아이템을 장비할 수 있다.(예 : 드릴, 수리 킷트, 무전기)

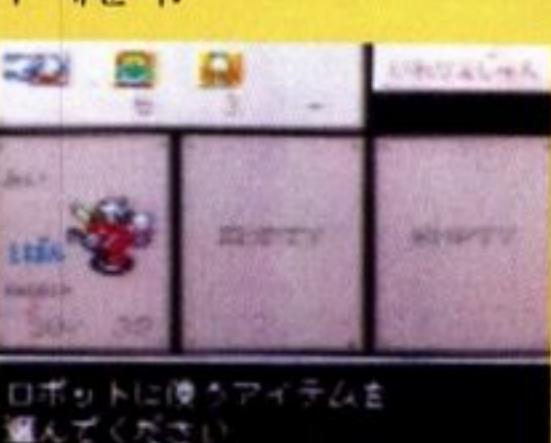
2) 로봇용 아이템

로봇에게 필요한 아이템을 장착할 수 있다. 특히 게임 도중에 얻은 무기는 꼭 여기서 장착해야 한다. (예 : 메탈소드, 헌터 숏트, 스트레이트 봄버)

② 메인터넌스(관리)

개발실과는 조금 틀린 메뉴이다. 주인공이 갖고 있는 아이템(회복, 유지, 보수 아이템)으로 보유하고 있는 로봇을 유지, 보수 해준다.

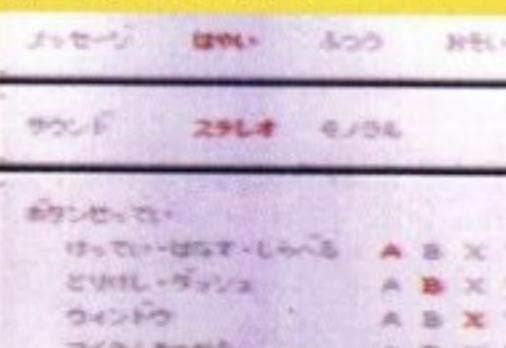
③ 스테이터스

주인공과 로봇의 상태를 알 수 있다.

1) 주인공의 스테이터스

(1) 주인공의 이름
(2) 주인공의 현재 레벨
(3) 경험치
(4) 다음 레벨을 위한 경험치
(5) 소유하고 있는 자금(단위 : 트론)
(6) 한 로봇이 가질 수 있는 프로그램의 최대용
(7) 현재 장비된 아이템
(8) 보유하고 있는 아이템의 갯수
(9) 지금까지 발명한 아이템의 갯수

2) 로봇의 스테이터스

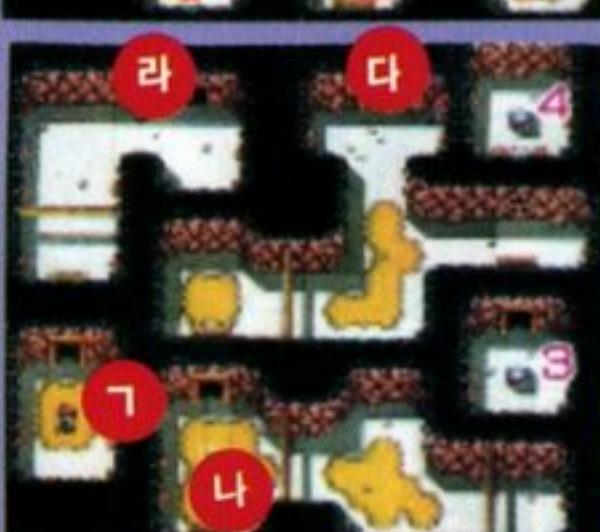
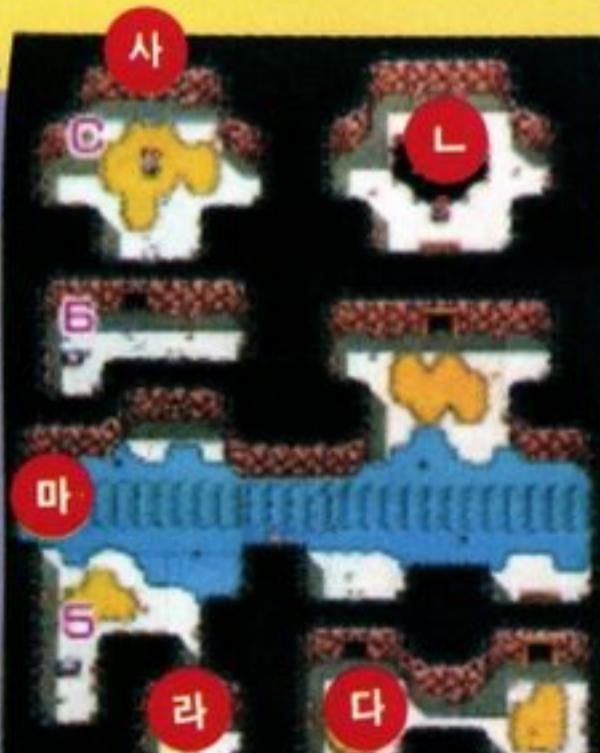
(1) 로봇의 이름
(2) 포인트(에너지, 파워, 가드, 스피드, 차아지)
(3) 현재의 에너지
(4) 양손의 공격력, 이동력, 방어력, 등에 장착한 공격력, 회피율
(5) 왼손에 장비한 아이템
(6) 오른손에 장비한 아이템
(7) 등에 장비한 아이템
(8) 다리에 장비한 아이템

④ 연속기

로봇의 연속기술을 볼 수 있다. 연속기술이란 오른손, 왼손, 등 뒤에 장착된 무기를 연속으로 이용하는 기술을 말한다.

⑤ 컨피그

1) 화면에 표시된 메시지의 스피드 조종
2) 효과음(스테레오, 모노) 선택
3) 사용키의 선택

⑥ 끝

레벨	아이템	장 소	토론
레벨1	부츠	아버지의 집	200
레벨3	핸드숏트	주인공의 집	200
레벨4	스트레이트봄	주인공의 집	400
레벨5	헤비실드	주인공의 집	400
레벨6	도크도크해머	주인공의 집	200
레벨7	팡팡펀치	주인공의 집	200
레벨8	파워부츠	유영아식	1,000
레벨9	메탈엑스	유영아식	400
레벨10	사이코실드	유유아식, 요새	1,000
레벨11	파워팩	유영아식, 요새	3,000
레벨12	바토룬드	바이오연구소	400
레벨13	슈퍼펀치	바이오연구소	500
레벨14	헤베스톤	바이오연구소	500
레벨15	실드팩	아버지의 집	5,000
레벨16	퀵팩	바이오연구소,요새	5,000
레벨17	나쨈봄	바이오연구소,요새	1,000
레벨18	터보팩	주인공의 집,요새	3,000
레벨19	오댕끼마마상	주인공의 집	200
레벨20	없어졌습니다	주인공의 집	500
레벨21	케무리다마	로코코마을 집	20
레벨22	스구나오루	로코코마을 집	60
레벨23	사비토렐	로코코마을 집	100
래벨24	수리킷	주인공의 집	300
레벨25	쯔이스톨자	요새	1,000
레벨26	소닉블레이드	요새	1,000
레벨27	프라즈마블레이드	요새	2,000

이곳이 스타트 지점이다. 게임이 시작되면 바로 아버지와의 대화가 시작된다. 이윽고 아버지는 마을에서 그리 멀지 않은 자신의 집으로 돌아가 버린다. 이때부터 움직일 수 있는데, 집에 있는 장롱과 냉장고를 조사해 보자. 몇가지 아이템을 얻을 수 있다. 어떤 문을 가로 막고 있는 나기사에게 말을 걸면 마을 촌장에게 가보라고 한다. (항상 촌장이 등장하는군…) 하지만 촌장은 별다른 말을 하지 않는다. 이 마을 사람들은 주인공에게 많은 조언을 준다.

마을을 나오면 밑으로 길이 생기는데, 제일 먼저 보이는 곳이 아버지의 집이다. 문을 여는 순간 어떤 로봇이 아버지를 협박하고 있다. 하지만 잘 통하지 않는지 그냥 가버린다.

아버지와 대화를 하고, 집 밖으로 나오면 조금전 그 로봇이 기다렸다는 듯이 주인공을 공격해 온다. '스트레이트 봄'으로 한방에 날려 버릴 수 있으므로 걱정하지 말자. 다시 집으로 들어가 아버지와 얘기하면 아버지는 발명에 대하여 가르쳐준다.

마을로 돌아오면 마을이 시끌벅쩍하다. 강가에 놀러간 아이들이 돌아오지 않는다는 것이

벽에는 잘 보면 무너진 곳이 있다. 두더지 드릴을 사용하면 통과할 수 있다.

© 1994 ENIX

다. 경찰관과 마을 어른 2명이 애들을 찾아 나선다.

마을을 나오는 순간 아버지의 집 옆으로 길이 생기고 울창한 숲으로 들어갈 수 있다. 이곳에는 로봇이 걸어다니는데, 하카의 부하들이다. 먼거리에서 총을 쏘고, 가까운 거리에서는 칼로 공격하자. 그리 힘든 상대는 아니지만 HP에 신경써야 한다.

여기가 아이들이 놀러갔다는 강변이다. 하지만 아이들은 없고, 몬스터들만 가득하다. 아이템 박스가 2개 있으므로 꼭 챙기자. 그리고 갑자기 출현하는 몬스터도 있으니 조심하도록 하자. 이곳을 비켜 나가면 동굴로 들어갈 수 있는 길이 생긴다.

동굴에는 아이들이 잡혀 있다. 한편 아이들을 구하러 온 어른과 자칭 천재 발명가라는 '페파라' 노인이 돌덩어리 때문에 막혀버린 입구를 폭탄을 이용해 폭발시켜 버리지만 다시 막혀 버린다. 주인공은 재빨리 다른 입구를 찾아 나서야 하는데, 동굴 입구에서 조금 올라간 곳에 동굴로 갈 수 있는 입구가 있다. 동굴에서는 여러가지 아이템을 얻는데 그중 녹슬은 드릴과 치료 아이템이 있다. 이것을 합성시켜 새로운 드릴을 만들어야 한다.

이것이 완성되면 이제 본격적으로 탐험에 나서자. 여기에 출현하는 몬스터 중 거미가 있는데, 이 녀석은 특수공격을 하기 때문에 스트레이트 봄으로 빨리 물리치는 것이 상책이다.

보스 : 메탈 그라프
HP : 200정도
특징 : 없다
포인트 : 미사일 공격을 주로 하므로 중앙 부분에 있으면 피할 확율이 높다. 스트레이트 봄으로 공격하면 이길 수 있다. HP 회복에 신경을 쓰도록!
플레이어 레벨 : 9-11이면 클리어하기에 좋다.

탐험하는 중에 로봇 몬스터가 길을 막고 있는 곳이 있을 것이다. 이때는 옆쪽 벽 뒤에 숨어서 장비를 확성기로 바꾸고 Y버튼을 누르자. 그러면 녀석들은 소리낸 곳으로 올 것이다. 이런 혼란한 틈을 타 잽싸게 빠져나가자.

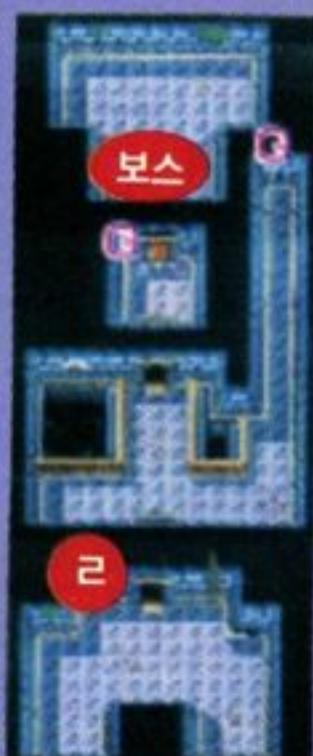
길을 따라 계속 가다 보면 길이 막혀 있는 곳이 나온다. 그곳을 조사하면 열쇠를 얻을 수 있다. 이제 열쇠를 장비하고 조금 전에 만난 사람과 이야기를 하면 보스가 있는 문을 열어준다.

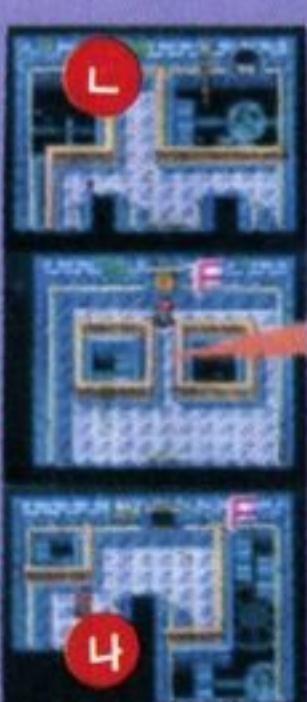
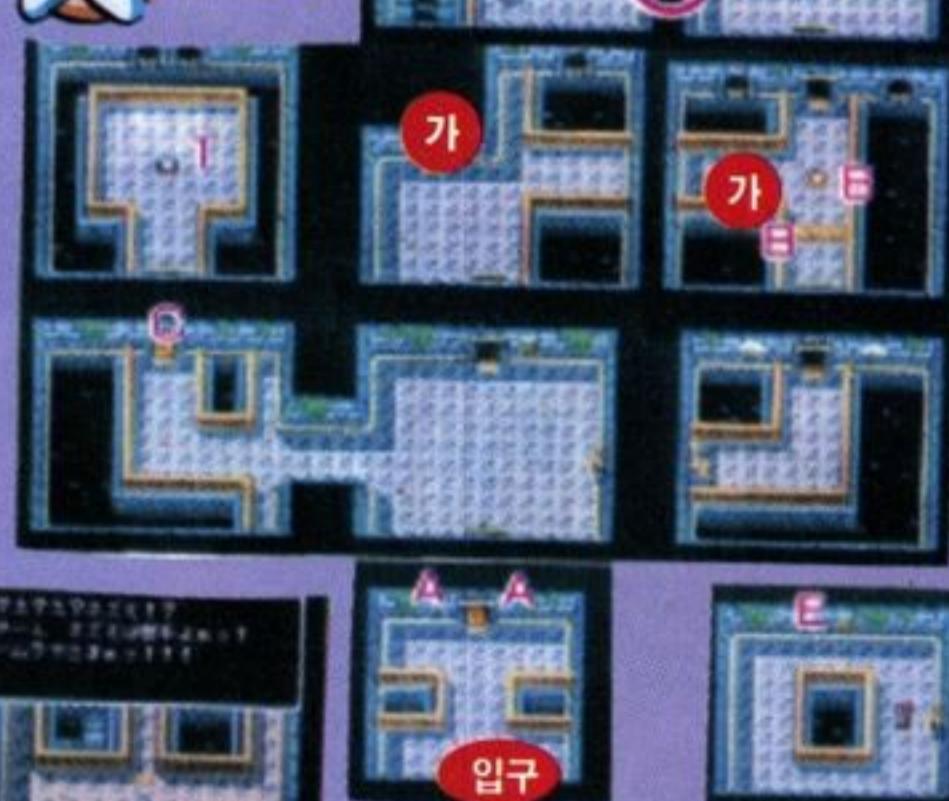
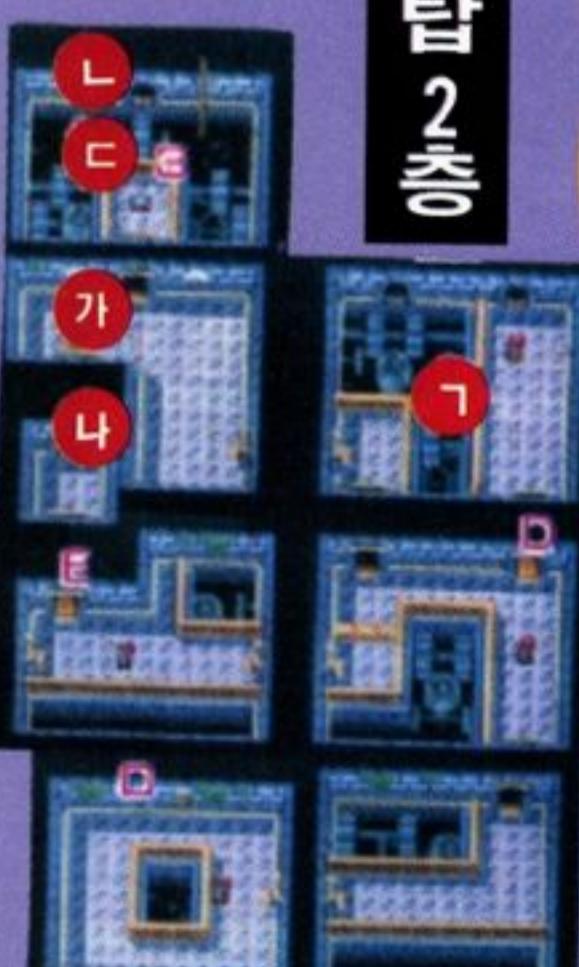
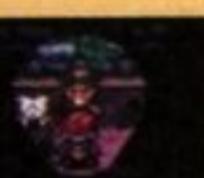
전투를 끝내고 집으로 돌아오면 동굴에서 만나 카르라는 녀석이 돌을 주인공에게 준다. 이 물건을 받으면 1스테이지는 끝이다. (단, 화면은 바뀌지 않음) 또한 촌장에게 1,000메트론을 얻을 수 있다.

스테이지 2 유령마을의 수수께끼

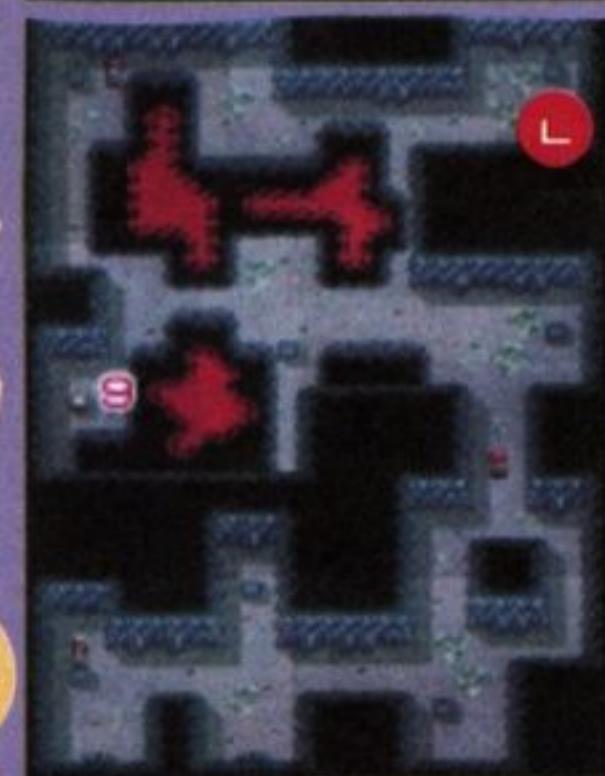
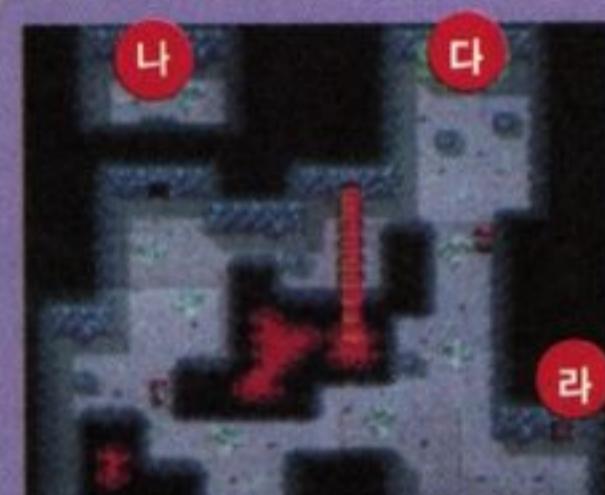
집에 돌아오면 아버지가 와 있다. 아버지는 아들을 칭찬하며 집으로 돌아간다.

아버지의 집에 오면 끌래스(애견)가 주인공을 데리고 집 옆으로 간다. 이때 집에서 로봇 몬스터들이 나온다. 무슨 일일까? 집안에는 아무도 없다. 장롱을 조사하면 무언가를 얻을 수 있다. 그것은 편지인데 대강 앞으로의 위험에 대해서 안전한 곳으로 피하라는 내용이다. 하지만 말을 듣지 않고 무덤의 비석 앞을 조사하던 주인공은 비석의 문이 열리자 그 속으로 들어간다.

이곳에서 출현하는 몬스터는 언데드계이므로 특수공격에 주의하자. 이곳을 클리하면 유령의 땅으로 갈 수 있다.

유령의 땅에서는 민트를 만날 수 있는데 그는 주인공을 따라온다. 신경 쓰지말자. 민트는 주인공이 갈길을 찾을 수 있도록 도와준다. (일어로!)

드디어 100년 전에 한 청년에 의해 지어졌다는 건물에 갈 수 있다. 집안에 들어서는 순간 집안에서 '이골'를 만나게 되고 할아버지도 만나 볼 수 있다. 그러기 위해서는 그를 쫓아가야 한다.

하지만 다음 방에 들어가도 그 할아버지는 보이지 않는다. (유령이기 때문에) 오른쪽 계단으로 올라가 옆방에서 잠을 자자. 그럼 꿈을 꿀 수 있다. 내용은 이집내력에 관한 이야기다.

여기는 인형이 기다리고 있다. 쥐의 사건을 끝내지 않으면 진행할 수 없다.

이제 다시 할아버지를 찾아가자. 하지만 이번에는 발자국 소리마저 들켜서는 안된다. 이골에게 들키지 않도록 조심해서 쫓아가자. 그가 들어간 곳은 책이 많이 꼽힌 서재 같다. 그 곳에서 민트를 만날 수 있는데, 민트는 아무것도 만지지 말라고 한다.

이제 옆 건물로 갈 수 있다. 옆 건물 1층에는 주인 없는 로봇이 자기 주인이 봉인된 관을 지키고 있다. 다시 무덤 속으로 가보자. 그곳에 민트와 후라보노라는 그의 아버지를 만날 수 있다. 후라보노는 주인공에게 라이트(손전등)를 준다. (손전등은 어두운 곳을 밝게 해준다.)

그럼 이제 그전에 열리지 않았던 문(지하)으로 가보자. 그럼 열려 있을 것이다. 그곳에 발판을 밟으면 브래카라는 곳으로 갈 수 있다. 하지만 브래카 바로 옆에서 3명의 로봇 병사들이 지키고 서 있어서 안으로 들어갈 수가 없다. '브래카의 스윗치'를 조작하라는 말이 나오는데, 현혹되지 말고 바로 문 앞에서 확성기를 써서 시끄럽게 하자. 그럼 이들은 유령이 나타난 줄 알고 도망친다. 그 안으로 들어가보자.

윗쪽 마지막 판에는 한 로봇 병사가 민트를 잡고 놓아주지 않는데, 여기서도 전원을 내리고 확성기로 마구 떠들자. 그럼 그 로봇도 겁에 질려 도망가 버린다. 민트는 '아차'하는 생각에 아버지 후라보노를 찾아간다. 후라보노는 침대가 있는 방에서 쉬고 있다.(1층)

그에게 가면 전투 로봇이 싸움을 걸어온다. 무조건 이기고 보자. 그 후 후라보노는 동물들과 이야기 할 수 있는 아이템을 준다. 이것을 장비하고 우물가로 가보자. 그곳에는 주인을 잃고(?) 헤매는 한마리의 강아지가 있는데, 말(?)을 걸어보자. 열쇠에 대한 이야기가 나오는데, 열쇠는 우물가 주위에 있다고 한다. 바로 우물의(벽돌) 아래쪽을 조사하면 열쇠를 찾을 수 있다. 이것을 들고 건물의 주변을 둘러보자. 문이 잠겨 있는 곳이 있는데, 열쇠를 사용해 열면 시계탑으로 갈 수 있다.

이곳 시계탑 2층에서 생쥐의 이벤트가 자동적으로 생긴다. 이 이벤트에서는 전에 할아버지가 건내준 아이템을 장비하고 쥐와 이야기 하자. 나중에 3층에서도 비슷한 상황이 일어난다. 지하 1층에는 2스테이지의 보스 마무라나가 등장한다.

보스 : 마무라나
특징 : 분신술을 사용해 진짜 그의 몸체를 찾아내기 힘들다
포인트 : 중앙의 몸체와 아랫쪽의 몸체를 자주 공격하면 분신 확률이 높다. 분신을 3번 이상 공격했을 경우 그 즉시 회복해 버린다
플레이어 레벨 : 14–16이면 클리어하기에 좋다

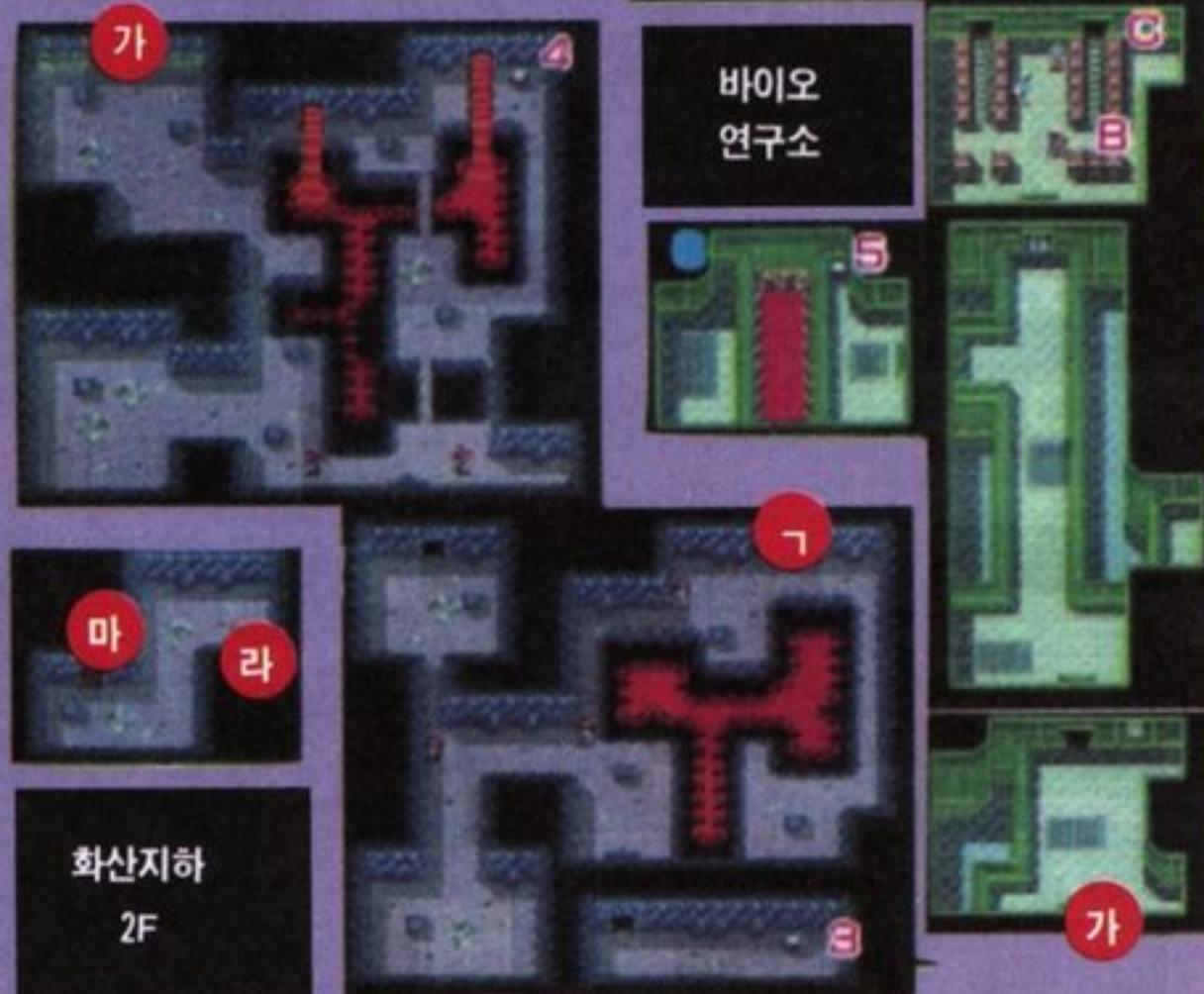
스테이지 3 –화산섬의 위기

주인공은 후라보노의 부탁으로 남쪽에 있는 환상의 섬으로 향한다. 이때부터 떠나기 전 후라보노로부터 충격적인 이야기를 듣는다. 하카의 로봇이 아버지와 후라보노를 납치하려 하자 아키하바라는 후라보노를 도망

화산지하 4층

마 라

화산지하 2F

© 1994 ENIX

가게 한다. 숲 뒤에서 눈을 감고 있던 후라보노는 엄청난 폭발음에 놀라 조금전 그 장소로 가본다. 하지만 아무 일도 없었던 아키하바라가 납치당했다는 이야기이다.

선착장에 도착한 그는 선원과 한 마을에 도착한다. 그 마을에는 민트와 학교장,그리고 로즈가 와 있었다. 그곳에서 하루밤 묵으면 꿈을 꾸는데 한 로봇이 화산 꼭대기에 있고 잠시 후 마을 주민 한 사람이 올라와 도망가는 꿈이다.

마을 사람들은 이상하게 지진이 많이 발생한다며 주인공에게 하소연을 한다. 마을 촌장 집에 들어가는 순간 키도우시라는 청년이 장로와 다투며 밖으로 나가버린다. 다른 신을 섬기자는 것이다.

화산으로 올라가면 어떤 사람이 길을 막고 있는데, 얘기하면 비켜준다. 동굴을 탐험하다 동굴 끝으로 오면 '그린베레'라는 놈이 나오는데, 그와의 전투는 무모할 정도이다. 걸리면 잽싸게 도망가자. 그러면 마을로 바로 빠져나오는데 그것이 키토우시의 집이었다.(수상하다)

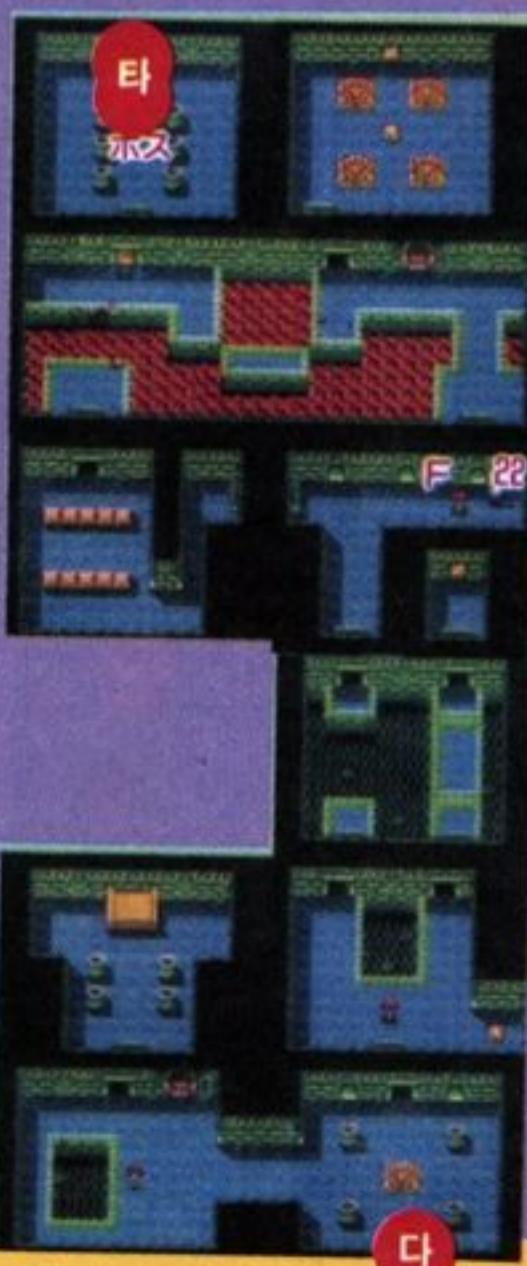
민트는 자신들이 신에게 바치는 재물이 되겠다며 제의를 하고 주인공과 같이 상자 안에 들어간다. 그리고 도착, 이윽고 누군가 나타나는데 바로 하카의 로봇이었다. 마을 사람들은 이전 주인공이 꿈에서 본 그녀석이 신인 줄 알고 있었다.

이들은 하카의 아지트에 놓여지는데.. 민트가 먼저 상자에서 내리고 그 다음 주인공이 내린다. 이때 로코코 마을에서 본 페파라는 박사가 들어온다. 박사는 이들을 보고 놀라며 민트는 그를 악의 박사라고 부른다. 박사는 나가버리고 민트도 어디론가 가버린다. 뒤에 있는 보물상자에는 어떤 잠긴 문을 열 수 있는 열쇠가 있다.

아지트를 탐험하다 보면 콘베어 벨트가 있다. 이걸 이용해서 이동해야 한다. 단 이곳의 매복 병사에게 들키면 처음부터 다시 시작해야 하므로 조심하자. 이곳에는 보물상자가 많으므로 전부 챙기자.

진행하다 보면 식당이 나오는데 또 식탁 앞에서 음식을 기다리는 로봇들 중에 코다치가 변장하고 감시할 수 있는 안경을 얻을 수 있다. 또 레벨 12의 배틀소드와 레벨 13의 슈퍼펀치도 얻을 수 있다.

뒤에 열린 문으로 들어가면 개발실이므로 여기서 위의 물건을 만들자.

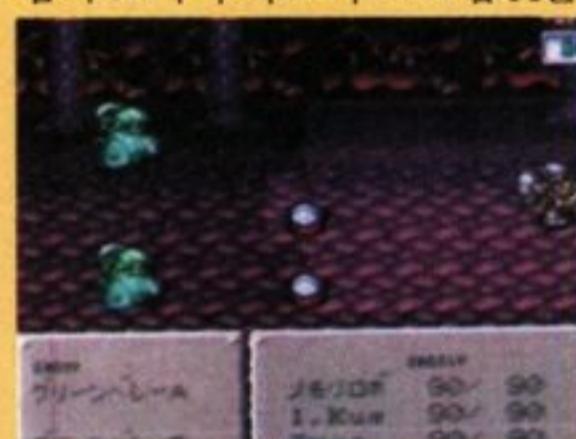
이제부터 카멜레온 안경을 쓰고 다니자. 그러면 경비벨이 울리지 않게 할 수 있다.(벨이 울리면 로봇 병사들이 들이닥친다) 화장실 엘리베이터를 타고 올라가서 통로 맨오른쪽으로 가보자. 그러면 전에 안보이던 문이 안경에 의해 보이는데 열 수 있다.

그곳에서 페파의 일기를 읽을 수 있다. 그러면 그때 페파가 들어와서 주인공을 생쥐로 만들어 버리고 나가버린다.(스토리상)

하지만 별 문제 없다. 쥐들이 다니는 비밀통로로 다닐 수 있는데 한참 가다보면 민트를 만날 수 있다. 하지만 민트는 그를 알아보지 못하고 비명을 지른다. 생쥐니까! 여기서 주인공의 장비를 회복용 아이템으로 바꿔서 다시 몇번 말을 걸어보자. 그럼 그때 코레치가 들어온다. 그럼 다시 아이템을 쥐로 바꾸고 민트에게 말을 걸자. 그러면 민트는 더욱 놀라 밖으로 나가버린다. 코레치는 그가 주인공인 줄 알고 빨리 인간이 될 수 있도록 방법을 찾으라고 한다.

다시 식당으로 가보자. 그럼 그곳에서 예전에 생쥐들이 돌아

다니는데 한번씩 말을 걸어보자. 그리고 또 다시 쥐구멍으로 돌아다녀야 하는데 기억력이 좋은 사람은 전에 다른 쥐 두마리가 길을 막고 열어주지 않은 곳을 알 것이다. 그곳에 가면 다시 식당으로 가보라고 하는데…

다시 식당으로 가보면 변화가 없다. 하지만 섣불리 나서지 말고 로봇 병사와 이야기를 나누어보자. 그럼 이상하게 전투가 시작된다. 여기서 이기면 주방으로 가서 다시 말을 걸자. 그리고 재빨리 쥐구멍으로 들어가서 조금전 그곳으로 가보자. 그러면 그녀석들이 길을 비켜준다.

그곳에서 문으로 나가려고 하면 문이 열리지 않는다. 식당에서 나와 쥐들에게 말을 걸면 지진 발생 장치를 폭파시키라고 한다. 지진 발생실로 가면 코타치를 만나는데 5,000 트론을 주면 사람으로 만들어 주겠다고 한다. 5,000트론을 주면 연구소로 가는데 따라가자. 그러면 그곳에서 사람으로 만들어 줄 것이다. 그럼 다시 지진 발생실로 가서 우 3번 하 2번의 스윗치를 당기자.

그럼 기계가 폭파된다. 밖으로 나오면 민트가 기다리고 있는데 자동으로 동굴로 나오게 된다. 동굴을 재빨리 빠져나와 마을로 돌아가자. 마을 사람들과 쥐들이 모여 있다.

촌장집으로 가면 커토우시라는 녀석이 사람 2명을 쥐로 만들어 버리지만 다시 자신이 쥐가 되어 버린다. 그리고 마을 사람들은 주인공을 산이 있다는 곳으로 데려다 주는데 탐험하여 페파가 있는 곳까지 간다. 여기서 스테이지 3의 보스 빅아이와 전투를 하게 되는데 이놈은 무식해서 화염포를 중간으로는 잘 쓰지 못하니 중간에서만 움직이자.

메탈엑스 레벨 9정도, 캐릭터 레벨 21정도면 이길 수 있다. (스트레이트 봄은 쓰지 말자)

그러면 페파가 빅아이를 버리고 도망간다. 빅아이에게 말을 걸면 자신이 배신 당했다고 하며 주인공은 아지트 밖(동굴)까지 막힌 길을 뚫어준다. 그리고 힘이 모자라 죽으며 스크랩 A를

준다.

이제 동굴을 빠져나와야 하는데 그린베레라는 녀석이 또 나오므로 빨리 도망가자. 주인공이 나온 곳은 키토우시의 집이었다. 하지만 키토우시는 없고 그가 섬긴다는 신이 바로 페파였다. 벽에 붙은 해골 마스크를 조사하면 메시지가 나온다.

그 메시지는 피. 석 3을 장비하고 장로의 집으로 가보자. 그럼 비미의 해안으로 보내는데 그곳에서 민트가 기다리고 있다. 페파가 캅셀을 놓고 갔다고 그런다. 그 속에는 쥐로 변하게 하는 물건이 들어있다. 이때 주인공은 나기시의 음성을 듣는데 로코코 마을이 심상치 않은 모양이다.

보스 : 빅아이 스화의 TJ를 닮은 복서 캐릭터
HP : 600
포인트 : 개발실 프로그램에서 가드를 99로 만들어놓는다
플레이어 레벨 : 28이상

스테이지 4 쥐로 변해 누명을 벗자!

스테이지 1의 보스 메타클럽이 게를 삶게 되었다. 인간 그 자체로서 여기에 오게 되었기 때문에 쥐로 변해 들어가자.

하가 항공기지

촌장실로

입구

스테이지1의 동굴처럼 하수로에서 두더지 드릴로 부술 수 있는 벽이 있다.

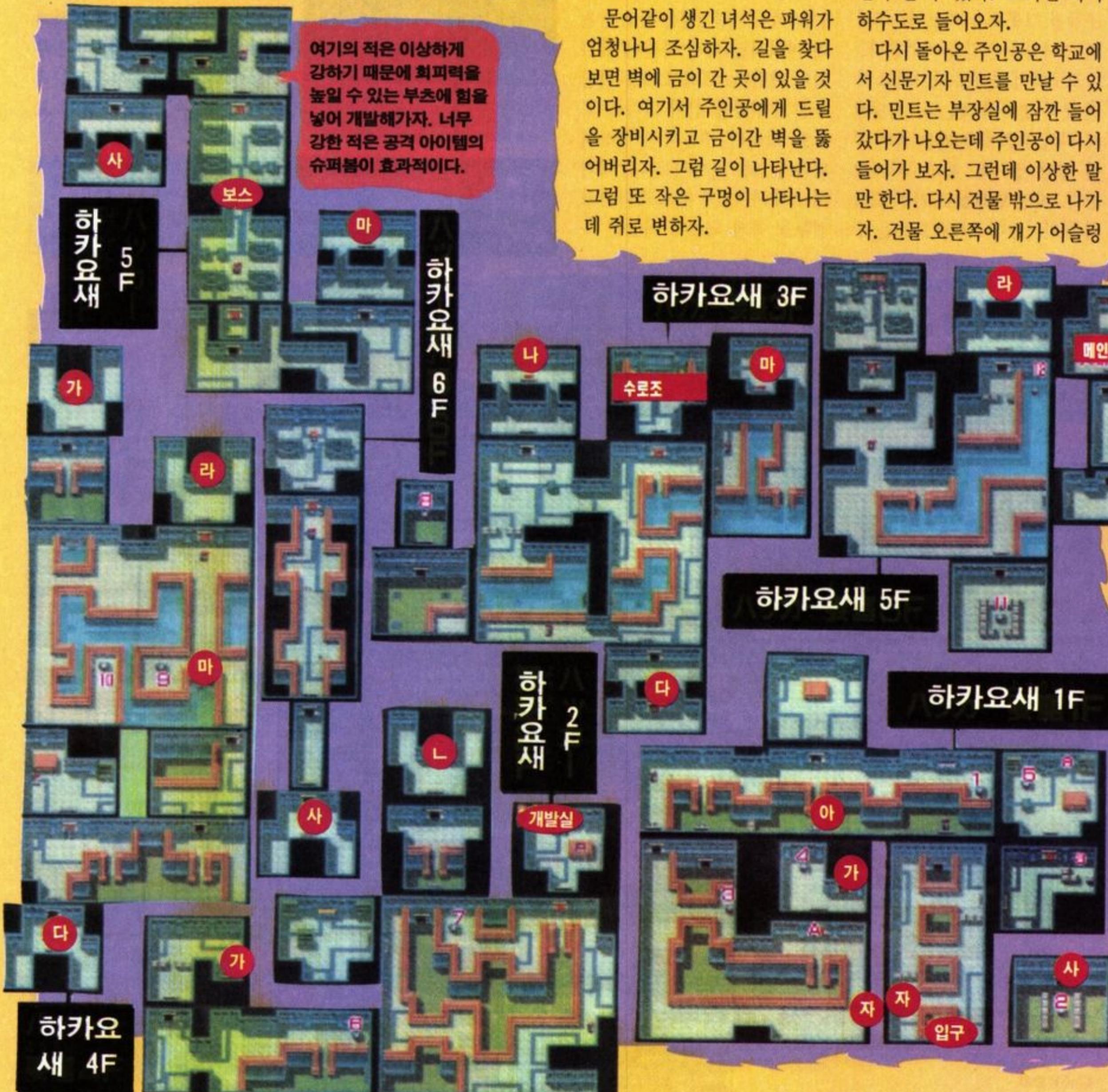
하수로

쥐가 스크 랩을 팔았다. 약간 비싸지만 확실히 손에 넣는다.

© 1994 ENIX

집에 도착한 주인공은 경찰의 추적용 개를 도둑 맞았다며 주인공을 감옥에 가둔다. 돌1,2,3개를 압수 당한다. 여기서 확성기로 소리를 지르면 경찰이 시끄럽다고 투덜거리며 오는데 재빨리 쥐로 변하면 경찰은 주인공이 없어진줄 알고 철창 안에서 헤맨다. 조심할 것은 사람으로 변해서 경찰에게 말을 걸지 마라.

집으로 와서 사람으로 변한 주인공은 칼과 만난다. 칼은 동네 하수도로 가는데 한번 가보자. 몬스터들이 어슬렁거리고 있고 앞에 보이는 문으로 들어가면 쥐가 한마리 있는데 그 쥐는 물품 같은 것을 판다. (물론 그냥 얘기가 통하지 않고 동물과 얘기할 수 있는 아이템을 장비해야 한다.) 그리고 열쇠가 하수도 끝에 있다는 것도 가르쳐 준다.

길을 찾던 도중 문이 열려 있는데 들어가지 못하는 곳은 쥐로 변해 들어가자. 여기에 출현하는 몬스터는 폭탄이나 펀치로 처리하자.

문어같이 생긴 녀석은 파워가 엄청나니 조심하자. 길을 찾다보면 벽에 금이 간 곳이 있을 것이다. 여기서 주인공에게 드릴을 장비시키고 금이간 벽을 뚫어버리자. 그럼 길이 나타난다. 그럼 또 작은 구멍이 나타나는데 쥐로 변하자.

그럼 파워를 얻을 수 있다. 동굴끝에 사다리 같은 것이 있는데, 이것은 마을 학교 옥상으로 갈 수 있도록해준다.

건물 안으로 들어가면 쥐구멍이 있는데, 다시 쥐로 변하자. 밖으로 나오면 2명의 사람을 만날 수 있는데, 하카에 대한 얘기를 한다. 옆으로 가면 로봇이 지키고 있는데, 싸워서 이기면 비켜준다. 주인공은 싸우지 않기 때문에 계속 쥐로 돌아가자.

쥐구멍으로 나와 보면 교장을 만나 볼 수 있다. 그러면 다시 하수도로 들어오자.

다시 돌아온 주인공은 학교에서 신문기자 민트를 만날 수 있다. 민트는 부장실에 잠깐 들어갔다가 나오는데 주인공이 다시 들어가 보자. 그런데 이상한 말만 한다. 다시 건물 밖으로 나가자. 건물 오른쪽에 개가 어슬렁

여기의 적은 이상하게 강하기 때문에 회피력을 높일 수 있는 부츠에 힘을 넣어 개발해가자. 너무 강한 적은 공격 아이템의 슈퍼봄이 효과적이다.

하카요새 5F

보스

하카요새 6F

하카요새 3F

수로조

하카요새 5F

하카요새 2F

개발실

하카요새 1F

입구

하카요새 4F

거리는데 그놈을 데리고 학교로 가자. 들어가면 민트가 기다리고 있는데 교장은 개를 무서워한다며 데리고 들어간다. 따라가 보면 교장은 자기가 돌을 훔쳤다고 시인한다. 하지만 그는 가짜였다.

전투를 하게 되는데 조금 강하므로 조심하자. 이기면 3,500 트론을 준다. 그리고 책상을 조사하면 열쇠를 얻을 수 있으며 열쇠로 잠긴 문이 있는데 열 수 있다. 그 방안에 진짜 촌장이 잡혀 있다. 그리고 방안에 벽난로가 놓인 방이 있는데 이곳을 찾아 조사해 보자. 불이 꺼지면서 문이 생긴다. 그 안에는 돌1이 있다. 하지만 순간적으로 누군가에게 다시 뺏겨 버린다. 민트가 들어와서 옥상이 수상하다고 옥상으로 가보라고 한다. 옥상에는 로즈가 있는데…

이제 하카의 공중요새로 가는 일만 남았는데 동네 문앞에 어린애들이 모여 들어서, 소근소근하더니 마을 밖으로 나가버린다. 그들은 항구로 가는데 따라가 보자. 이들이 항구에서 발견한 것은 민물게였다. 애들이 확성기만 주면 게를 놓아주겠다고 하자 주인공은 그것을 줘버리고 게를 구한다. 게는 고맙다며 할머니에게 배 한척을 부탁한다.

화면 밖으로 나왔다가 다시 돌아오면 배가 준비되어 있다. 이를 타면 '설산'으로 갈 수 있다. 공중요새에 들르기 전에 이곳은 필수적으로 잘 클리어해야 한다.

드디어 공중요새에 도착했다. 왼쪽 제일 위쪽에는 잠긴 문을 열 수 있는 열쇠가 있으므로 꼭 들르자. 또 여기서 아버지의 소식도 들을 수 있다.

잠긴 문을 열고나서 오른쪽 밑으로 가면 로봇 병사들이 식사 준비중인데 병사가 아니고는 들여보내지 않는다. 한쪽 구성에서 쥐로 변해 들어가자. 그곳에는 게 요괴가 될 스테이지 1의 보스 메탈 그라프가 있다. 불에서 구해 주면 아이템을 얻을 수 있다. 받은 아이템을 장비하고 길을 막고 있는 병사에게 말을 걸면 비켜준다.

맨위로 가면 누가 무엇을 지키고 있는데 칼을 아느냐고 묻는다. 여기서 대답중 윗 대사를 선택하면 편지를 한 아름을 준다. 이것을 칼에게 가져다 주면 석판을 얻을 수 있다. 이 석판을 조금전 칼의 편지를 전해준 사람(그의 아버지)에게 전해주면 비행선을 받을 수 있다.

스테이지 5,6-하카의 공중요새

마지막으로 주의해야 할 점

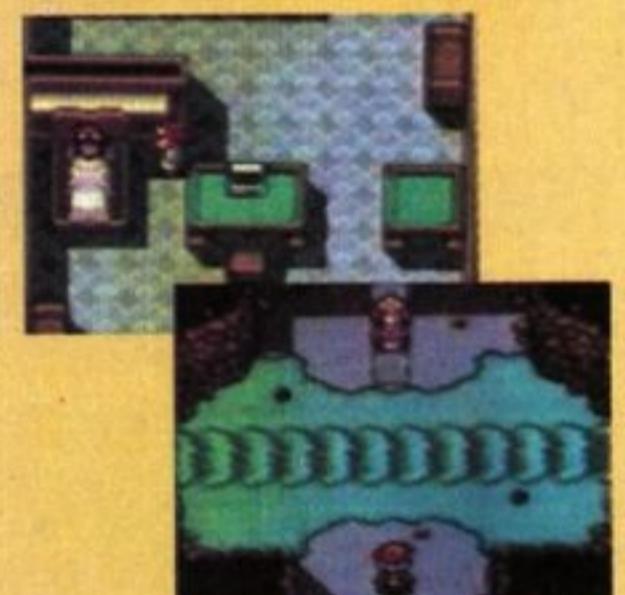
1. 레벨 40이상
2. 공격력, 방어력, 모두 99
3. 무기 레벨까지 모두 올려라

보스전에서는 체력전이므로 약품과 수리카트를 잘 챙기자. 마지작 보스인 하카는 의외로 쉬운 곳이 있다. 독자 여러분의 마지막 제 6스테이지에서의 화이팅을 빈다. 화이팅!

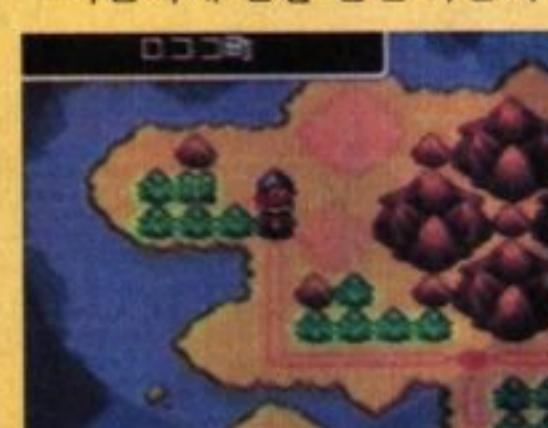
이제 비행선을 얻었으니 하카의 요새로 가자. 여기서는 메탈 그라프의 반지를 장비하고 다니자. 그러면 모두 길을 열어준다. 정면에 있는 방에는 여러명이 모여 있는데 주인공의 아버지도 있다. 하지만 기억상실증이 되어버린 그를 지금은 어쩔 도리가 없다. 모인 중간의 빈곳에서 버튼을 누르면 진행이 되고 모두 밖으로 나가버린다.

보스 : 바그바그
HP : 700
특징 : 2회 연속 공격해 온다
포인트 : HP를 자주 회복하며 공격하는 것이 안정적이다
플레이어 레벨 : 32 이상

밖으로 나와 오른쪽으로 가면 문이 잠겨 있는 곳이 있다. 맨오른쪽으로 가서 쥐로 변해 동굴을 이용하자. 그럼 다른 방이 나오는데 아버지와 로즈그리고 블랙이 이야기를 하고 있다가 쥐가 있는 것을 알아차리나 그냥 둔다.

이제부터 닥터G를 구해야 한다. 사이비 잭을 장비해 컴퓨터 안으로 들어가면 닥터G가 미아가 되어 있으므로 도와주자. 그러면 사례로 메인 컴퓨터 안으로 들어가는 것이다. 메인 컴퓨터 안에는 주인공 아버지의 기억을 먹고 있는 바그바그가 있으므로 무찌르자.

그러면 아버지의 기억은 돌아오고 블랙텡크와의 전투로 되는데 이기면 로코코 마을로 되돌아 오게 된다.

1장에서 유령의 땅으로 가기 위해 숲을 클리어하면 밑으로 숲이 하나 더 생기는데 그곳에는 아골과 포린이 무얼 보고 있다. 주인공은 적외선 안경을 끼고 보자. 거대한 우주선일 것이다. 그 안에는 누군가가 있는데, 우주인일까? 나폴레옹과 가드는 이곳에 불시착한 모양이다.

이들에게 말을 걸면 나폴레옹과 가드가 동굴로 무엇을 찾으러 가버린다. 동굴로 가보면 처음과 많이 바뀌었음을 발견할 수 있다. 동굴안에서 나폴레옹이 어딜 다쳤는지 움직이질 못한다. 이때 주인공에게 수리기기를 장착시키고 그에게 다시 말을 걸어보자. 그럼 뒤에 따라오면서 무거운 바위 등을 없애 준다.

어느정도 같이 다니다 보면 나폴레옹이 무엇을 느꼈는지 먼저 가버린다. 빨리 쫓아가자. 그럼 가드가 있는 곳으로 가는데 가드와 미르파가 수정을 놓고 테스아트론에게 얘기를 한다. 그는 나폴레옹과 어떠한 애기를 나눈 뒤 주인공에게 싸움을 건다. 이번 보스는 엄청나게 강하고 스피드가 있으므로 무조건 조심하라.

이를 이기면 주위의 색깔이 온통 바뀌며 주인공이 침대에 누워 있다. 아버지가 주인공을 일으키며 왜 그러느냐고 그런다. (위에 있었던 일은 모두 주인공이 아니라며 집 밖으로 나간다)
동굴 밖에서 경찰들이 지키고 있으니 생쥐로 변해 들어가야 한다. 그러면 죠코라성 아이티라미스라는 공주가 주인공에게 도움을 청한다. 이제 집에서 회의를 시작한다. 죠코라성의 우주선을 타고 죠코라 행성으로 가보자. 이곳에서는 하카의 악명이 높다.

보스 : 하카
HP : 미공개
특징 : 미공개
포인트 : 미공개
플레이어 레벨 : 60 이상

© 1994 ENIX

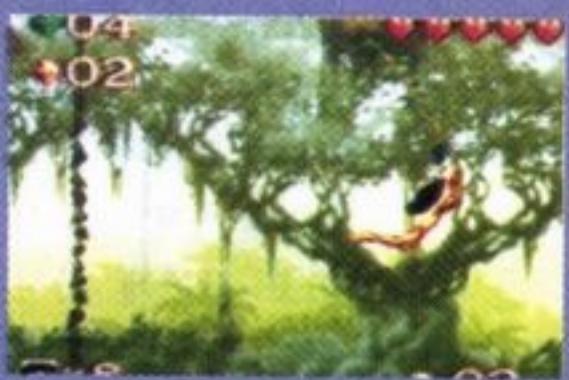
정글북

슈퍼컴보이	현 지 발매일	94/7/15	장르	액션	화면외국어 수 준	영어 하
	제작사	버진게임	용량	16M	대 상 연 령	국교생 이 상
	현 지 발매가	9,800엔	기타		게 임 난이도	AⒷC DEF

미키마우스, 알라딘, 미녀와 야수에 이은 디즈니의 명작 애니메이션을 게임화 시킨 버진게임의 4번째 작품이다. 전편에 비해 너무도 섬세한 그래픽은 마치 실제로 정글을 직접 체험하는 것과도 같을 것이다.

자유로운 게임의 구성

전작 알라딘의 한장면

이 게임은 페르시아 왕자의 독특한 움직임. 즉 리얼하고 섬세한 애니메이션 방식을 채용했으며, 지루하지 않은 주인공 모글리의 몸동작과 대책없이 만들어진 정글의 어지러운 미로가 어울어졌다.

정글북의 스토리

정글 깊숙한 곳에서 작고 용감한 소년의 전설이 있다. 이 소년은 부모의 실수로 정글에서 잃어버려 그속에서 늑대와 같이 자라난 소년이다. 그는 무럭무럭 자라 씩씩한 소년으로 늑대 부모와 평화롭게 지내고 있었다.

주인공 모글리의 움직임이 섬세하다

늑대 부모인 바칠라는 소년 모글리가 언젠가는 인간세계로 돌아가야 한다고 생각했다. 그러던 어느날 예전에 정글에서 공포의 대상이 되었던 호랑이 시아칸이 다시 돌아왔다. 그는 사람을 무척 싫어하는 호랑이중 하나였므로 모글리를 호시탐탐 노리고 있었다.

아기 시절 모글리의 귀여운 모습

늑대 부모와 같이 자라난 소년

정글의 평화를 깨고 나타난 무서운 호랑이 시아칸

조작방법

좌우 이동	패드를 좌우로 움직인다
점 프	B버튼
아이템 사용	A버튼
매달리기	줄이 있는 곳으로 점프하자
위, 아래 미리 보기	밑으로 내리고 있으면 아래쪽이 보인다

아이템

바위	높은 곳으로 이동할 때 밟고 올라가는 역할을 한다.
시소대	다른 방향에 돌이 있어 역시, 높은 곳으로 올라가 때 사용한다.
점프 뱀	높은 곳으로 올라갈 때 사용하는 스프링과도 같은 역할을 하지만 다른 일반 뱀과 비슷하게 생겼다. (참고:알을 깨면 역시 점프뱀이 등장할 때도 있다.)
밧줄	역시 장소를 이동할 때 사용되는 줄로 상, 하, 좌, 우 어느 방향으로든 이동할 때는 필수적이다.
잠자리	높은 곳으로 이동할 때 탈 수 있다.
수박	땅으로 굴릴 수 있는 무기로 적이 땅에 있으면 죽이기 쉬운 무기이다.
코코넛츠	공격용 무기로 던지는 특별한 무기인데, 공격시 포물선을 그리며 날아가 적을 공격한다.
파파이야	던지면 유도탄 식으로 적을 따라가서 공격한다.
보석	2종류의 보석으로 나뉘어 지는데 빨간색 보석의 경우 일정갯수를 얻으면 컨티뉴가 늘어나며, 녹색 보석을 얻게 되면 보너스 스테이지로 들어 갈 수 있다.
스페셜가면	일시적이지만 모글리를 무적으로 만들어 준다.

©1994 VIRGIN GAME

화면 설명

①녹색, 빨간 보석의 갯수가 표시된다
②모글리의 남은 수
③체력
④던질 수 있는 아이템의 갯수

보스 : 가아

먼저 가아의 패턴을 익히자! 가아의 유도탄을 피하는 방법은 화면 끝으로 가서 살짝 뛰어넘어야 한다. 어느정도 타격을 주면 우측 나무 구멍으로 머리를 내밀고 있을 때 점프해 공격을 하자. 머리는 왼쪽 혹은 오른쪽순으로 나온다.

스테이지 소개

스테이지 1

바위를 미는 장면

게임 이름처럼 첫 스테이지는 정글이다. 그리 어려운 곳은 아니므로 바위 이동법과 밧줄 타기 등의 기본동작을 익히자. 그러나 기본동작을 못익혔을 경우에는 들것에 실려 나가는 처참한 광경을 볼 수 있을 것이다.

들것에 실려 나가는 주인공 모글리

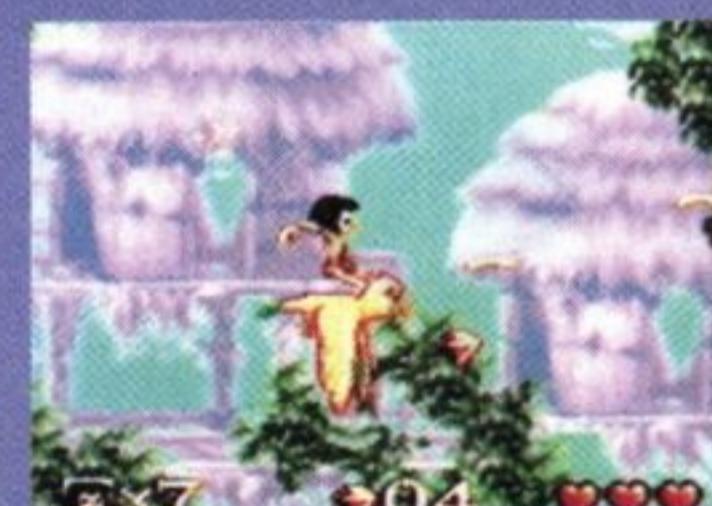
밧줄타기

스테이지 2

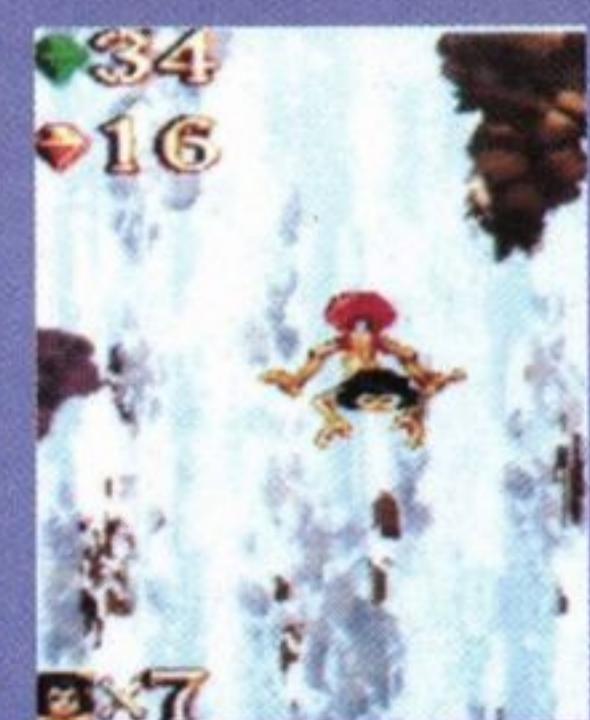
이곳 역시 무대는 정글이지만 첫 스테이지와는 전혀 다르다. 오르막길에서는 바위가 굴러오고, 개미핥기 등 새로운 적이 등장한다. 그리고 세이브 포인트인 아기 코끼리를 놓치지 말자.

코끼리는 세이브 포인트이다

스테이지 3

수 많은 가지가 뻗쳐있는 나무 주위를 살피며 조심스럽게 나무를 오르자. 나무 속에는 갖가지 아이템이 있다. 나무 제일 윗부분은 무적아이템이있으므로 보스전에서 도움이 되기를 바란다. 또한 풀숲에서도 곰이 등장해 무적 아이템을 준다.

스테이지 4

정글에 나무집이 가끔씩 있는데 이곳으로 들어가면 조심해야 한다. 함정에 빠지면 떨어져 죽을 수도 있으니… 기절 후 다시 살아나는 뱀과 몸통으로 공격해 오거나 달려드는 원숭이도 나온다. 특히 뱀을 조심해야 한다. 그리고 바위가 있을 경우 최대한 이용하라! 다-쓸모가 있으므로 버리지 말자.

스테이지 5

이번 스테이지는 액션과 슈팅의 만남이라고나 할까, 액션 게임으로 진행하다가 새를 타게 되면 슈팅 게임으로 바뀌고 스크롤도 강제스크롤이 된다. 이 때 조심해야할 것은 장애물에 걸려서 화면 압사상태가 되니 주의하자. 그후에 밧줄 5개가 연속으로 걸려 있는 곳이 있는데 약간의 실수만해도 정다운 원숭이 두마리를 만날 수 있다.

밧줄을 잘 잡을 수 있는 요령은 밧줄 끝을 보고 잡아야 한다.

스테이지 6

이 여름에 보기만해도 시원한, 아니 소리까지 시원한 폭포 스테이지다. 이동방법도 약간 변했다. 도마뱀과 풀을 이용한다. 물을 뿜어내는 적과 폭포수를 오르내리는 물고기만 조심하면 어렵지는 않지만 이동은 주로 점프 위주로 구성된 스테이지라 떨어질 수록 불쾌지수가 오를 것이다. 인내심을 갖고 열심히 해보자.

스테이지 7

킹 루이가 등장하는 스테이지로 오래된 유적과 정글에 수풀이 적절이 배합된 이색적인 스테이지다. 먼저 벽에서 나오는 바위를 잘 밟아야 하며, 머리 바로 위에서 떨어지는 바위도 주의하자. 그리고 제일 중요한 것은 점프를 정확하게 구사해야 쉽게 끝낼 수 있다.

보스:킹 루이

킹 루이의 공격법은 발로 바나나 던지기와 열매 굴리기인데, 바나나를 피하기가 약간 까다롭다. 피하는 법은 첫번째, 날아오는 바나나를 바로 앞에서 피한 후에 높이 뛰며 킹 루이쪽으로 조금만 전진하는 것이다. 두번째, 바나나도 쉽게 파할 수 있게 된다. 이렇게 계속 반복을 하면 킹 루이는 다음 스테이지로 도망간다.

스테이지 8

이제 도망친 킹 루이를 잡기 위한 추격전이 시작됐다. 추격하기 위해 질주해야 하므로 강제 스크롤 모드로 구성되어 있군… 그러므로 우유부단해서는 안된다. 정확한 판단만이 여러분을 도울 수 있다. 필자가 해본 결과 이번 스테이지에서 많은 독자들이 게임을 포기할 것같은 느낌이 든다. 제일 어려운 곳이므로 힌트를 주겠다.

첫번째 세이브 포인트 이 후에 네개의 나무로 구성된 발판이 있는데 발판을 한조각씩 차례대로 나누어 조금씩 밟으면서 이동하면 더욱 여유가 있을 것이다. 하지만 그리 쉽지 않으므로 몇번 반복연습이 필요한 곳이다.

보스:킹 루이

공략법은 전 스테이지와 동일하다. 그러나 사진과 같은 공격법이 추가되어서 어렵다. 킹루이가 가까울 때는 뛰어넘어 거리를 넓힌 후 공격하고, 멀 경우에는 뒤로 물러나서 공격하는 것이 적중률이 높아진다. 이 밖에도 바위 떨어뜨리기가 있으나 위협적이지 못하므로 안심하라!

스테이지 9

거대한 나무위 가지마다 구멍이 많이 있는데 빠지지 않도록 주의하자. 주위를 잘 살피며 열매를 던지는 원숭이만 조심하면 쉽게 클리어 할 수 있다. 점프의 조절도 중요하다.

스테이지 10

밤이 되어버린 정글이다 1,2 스테이지 보다 난이도는 높지만 까다로운 검은 박쥐 이외에는 별 어려운 점이 없다. 불이 붙어 있는 밧줄은 왕복한 후 떨어지므로 확실한 때를 봐서 건너자.

스테이지 11

이제 마지막 스테이지다. 처음부터 하이에나가 나온다 한번 밟아서는 죽지 않을 정도로 강적이다. 곳곳에서는 번개가 쳐서 불이 붙기도 하고 물기둥이나 구름을 밟고 가야하는 곳도 있다.

보스:시아칸

1. 중앙에 횃불을 얻은 후 이리저리 피하며 공격을 한다.
2. 어느정도 타격을 입은 시아칸은 상당히 난이도가 어려워 집중하지 않으면 아마 클리어하기 어려운 것이다. 클리어할 때 쯤에는 땀에 젖은 자신을 발견할 수 있을 것이다. 그쯤 되면 무더위는 한걸음 물러서 있겠군…

스포키! 게임환타지아 700-7400
전화 한통화로 새로운 게임 소식을 알 수 있는
스포키! 게임 정보 700-7400
* 문의 : 705-0821 * 확인 : 775호

집중공략

태권도

슈퍼컴보이	국 내 발매일	94/07/18	장르	액션	화면외국어 수 준	한 글 하
	제작사	휴먼/현대전자	용량	8M	대 상 연 령	국교생 이 상
	국 내 발매가	98,000원	기타	동시 발매	게 임 난이도	AB© DEF

한국 프로야구 이후, 현대 전자에서 한글화 게임 2탄이 발매되었다. 이 게임은 한국 고유의 무술 태권도를 소재로 일본의 휴먼사와 공동개발한 작품이다. 특히 게임속 캐릭터의 이름은 모두 실명이라는데 그 의의가 크다고 하겠다. 이제부터 학교 다닐 때 열심히 연습한 태권도의 숨은 기량을 친구들과 같이 겨루어 보자.

프롤로그

태권도는 한반도에 전해지는 옛 무술의 전통을 이어받은 격투기이다. 여러가지의 격투기 중에서도 스피드와 힘의 조합으로 화려한 기술 구사가 가능해 단번에 승패를 겨룰 수 있어 사람들로부터 주목받고 있다.

태권도는 과학적인 이론에 근거한 기술과 동시에 정신적인 면의 완성도를 중시해 현재에는 국제적인 스포츠로 승화. 100여개 이상의 국가에서 그 이념을 받들어 많은 사람들에게 전수 연마되고 있다.

태권도의 규칙

승부
상대를 시간내에 넉아웃시키거나 승부가 나지 않을 때에는 넉아웃 시켜야 되므로 포인트가 되는 부분을 집중적으로 공략한다.

채점
다 운 : 5 포인트
점프 공격 : 3 포인트
머리 부분 : 2 포인트
상반신 공격 : 1 포인트

규칙
경기 도중 상대의 허리 아래 부분을 공격하면 반칙.
상대를 붙잡고 공격, 잡고 던지기 등은 반칙.
고의로 장외에 나가면 소극적 행위로 경고 5포인트 감점.

선수의 능력
AT : 선수의 힘의 세기
SP : 스피드
ST : 체력
BL : 점프후 착지능력
TC : 공격의 정확도

메뉴의 구성

1. 토너먼트 모드

정상모드 –출전선수 결정–경기규칙 설명–경기–승패 결정
성장모드 –이름 입력–8도 대표, 선수 캐릭터 설정.
선수의 능력 설정. –여부 결정–도장에서 태권도를 배운다. –세월이 흘러가고…–사범과 경기후 패스 워드를 배워간다. – 토너먼트
패스워드

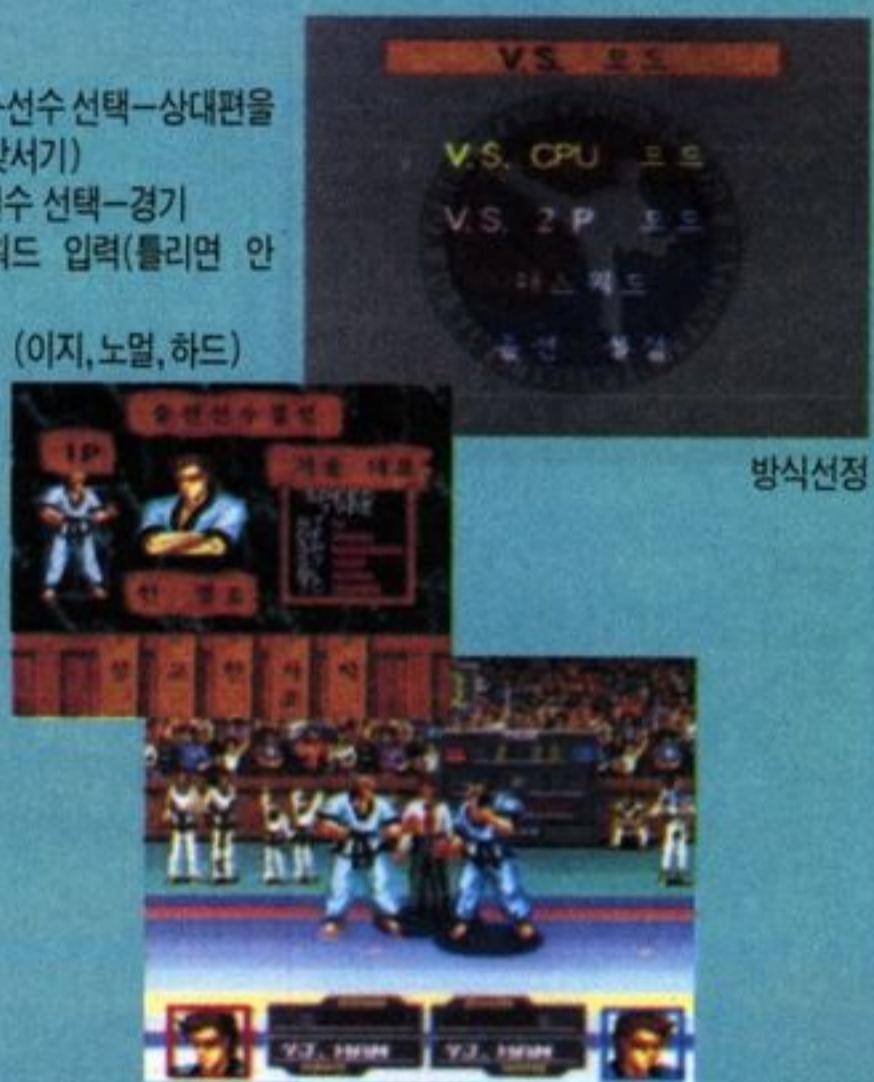
토너먼트 메뉴

캐릭터 설정

능력치 결정

대전표

2. V.S 모드

VS. CPU 모드 —선수 선택—상대편을 골라준다.—경기(맞서기)
VS. 2P 모드—선수 선택—경기
패스워드—패스워드 입력(틀리면 안됨)
옵션방향 난이도 (이지, 노멀, 하드)
시합시간—1, 2, 3, 5분
남은 시합의 표시 (있음, 없음)
음악선택—랜덤 (7개의 곡중 선택)

방식선정

3. 단체전 모드

1P, 2P 모드 (3명씩 고른다)
배치 바꾸기 (선수의 대전 배치를 바꾼다)
팀구성 선택 (팀구성을 다시 선택)
선택—매치 선택
경기에서 이기면 이긴 사람이 또 한다. 이기면 우승컵을 탄다!
옵션—똑같다.

방식 설정 ▲
◄ 능력 설정
◄ 순서 결정
▼ 대전

4. 태권도 도장

각급수 태권도의 기본적 방어, 공격, 페인트 모션을 연습한다.
초단시험—태권도장 시험.

능력에 따라

5. 컨트롤러 설정

버튼을 바꾼다. 좌우로 패드를 움직여 자신이 원하는 형태로 키를 조종할 수 있다.

6. 음악

—6개의 음악을 들어본다.

조작법

보통 공격

X : 머리부분 공격
A : 상반신 공격
Y : 연속공격기술
B : 강한 공격기술
L : 페인트 모션

점프공격

X+점프 : 뛰며 돌려 차기
A+점프 : 앞지르기
Y+점프 : 방어
B+점프 : 날아 차기

태권도 도장

3급

여기 도장에서는 기본을 중요시하고 가르친다. 기본적인 조작법(패드의 움직임) 등을 익힌다.
대쉬: 같은 방향을 2번 누르면 빨리 전진한다.
R+상, 하: 라인이동으로 플레이어가 핀치에 몰렸을 때 상, 하 라인으로 빠져 나갈 수 있다.

2급

여기 도장에서는 방어를 가르친다. 캐릭터가 오른쪽을 향해 있을 때 패드를 왼쪽으로 하면 머리부분을 방어하며, 왼쪽, 아래로 패드를 움직이면 상반신 방어를 할 수 있다. 점프중 적이 공격하면 Y버튼을 눌러 방어할 수 있다.

1급

응용기술, 패인트를 배운다.

막고 상, 하단 공격에 관한 비법을 전수 받는다.

초단 시험

각급에서 갈고 닦은 기술을 시험을 통해 다시한번 증명해 야 한다.

필승공략법

V. S모드 (ZP VS, CPU VS)

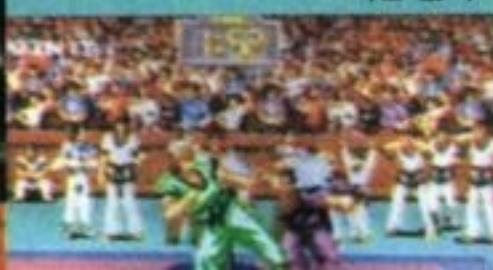
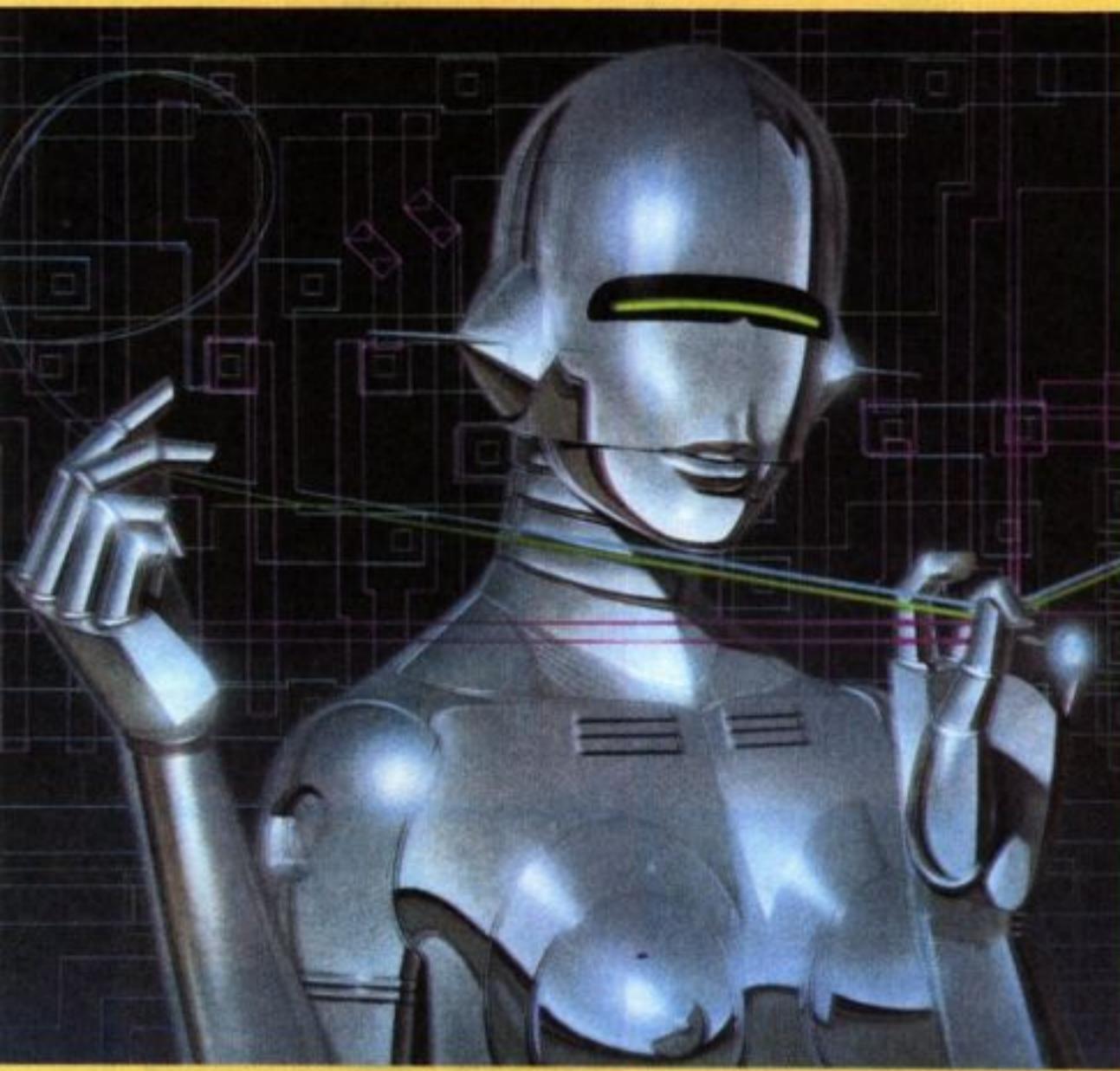
지금부터는 정말 중요한 실전에 쓰이는 기술 위주로 분석하겠다. 연속 공격 기술과 (Y버튼), 방어 반격 기술을 사용해야 한다.

선수들마다 기술이 조금씩 다르므로 한번 쓸 때 알맞는 기술을 선택해 쓰는 것이 조금이라도 태권도를 재미있게 하는 방법일 것이다.

단체전 모드

단체전 모드는 앞에서 말한 바와 같이 3명의 선수를 골라 상대편과 대전하는 형태의 게임으로 한명의 기량이 뛰어나기만 하다면 3명의 선수와 모두 대전을 벌일 수 있다. 하지만 체력이 3명을 상대하기에는 너무 협소하다는 것이 이 게임의 참맛이 아닐까?

기선 제압

3판의 경기중 마지막에 이기는 사람이 소속된 팀이 진정한 우승팀이 된다. 그러므로 초기에 기선을 제압하는 것이 이 경기의 승패를 좌우할 만큼 매우 중요하다.

캐릭터별 필살기

임규선

이단 옆차기

고덕용

날라서 옆차기

조장곤

날라서 앞차기

김재원

대쉬후 정권

장명성

대쉬후 옆차기

한영조

서원철

날라 찍기

김동한

돌려차기

차세대, 신감각 CD-ROM 전문코너

멀티비전

☆ 멀티차트
☆ 이달의 베스트 오브 베스트 -마이크 로코즘
☆ CD-ROM 익스프레스 -매드 스토커
☆ 멀티 컬렉션
☆ CD-ROM 핫라인 -쥬라기 공원(JURASSIC PARK)
☆ 멀티 스쿠프 -차세대 문화공간 "씨디피아"

멀티차트

* 아래의 순위는 발매 시기에 상관없이 작성된 정확한 인기 순위입니다.

순위	제목	기종	장르	제작사
1	우루세이 야쯔라	MD-CD	어드벤처	게임아츠
2	마이크로코즘	MD-CD	슈팅	빅터
3	레벨 어설트	MD-CD	슈팅	루카스 아츠
4	에메랄드 드래곤	PC엔진	롤플레잉	NEC
5	졸업 -데뷰-	PC엔진	시뮬레이션	NEC

이달의 베스트 오브 베스트

마이크로코즘

3DO/슈팅/7월 9일/8,800엔/T & E 소프트

© 1994 T & E SOFT

3D 입체그래픽의 인체탐험!

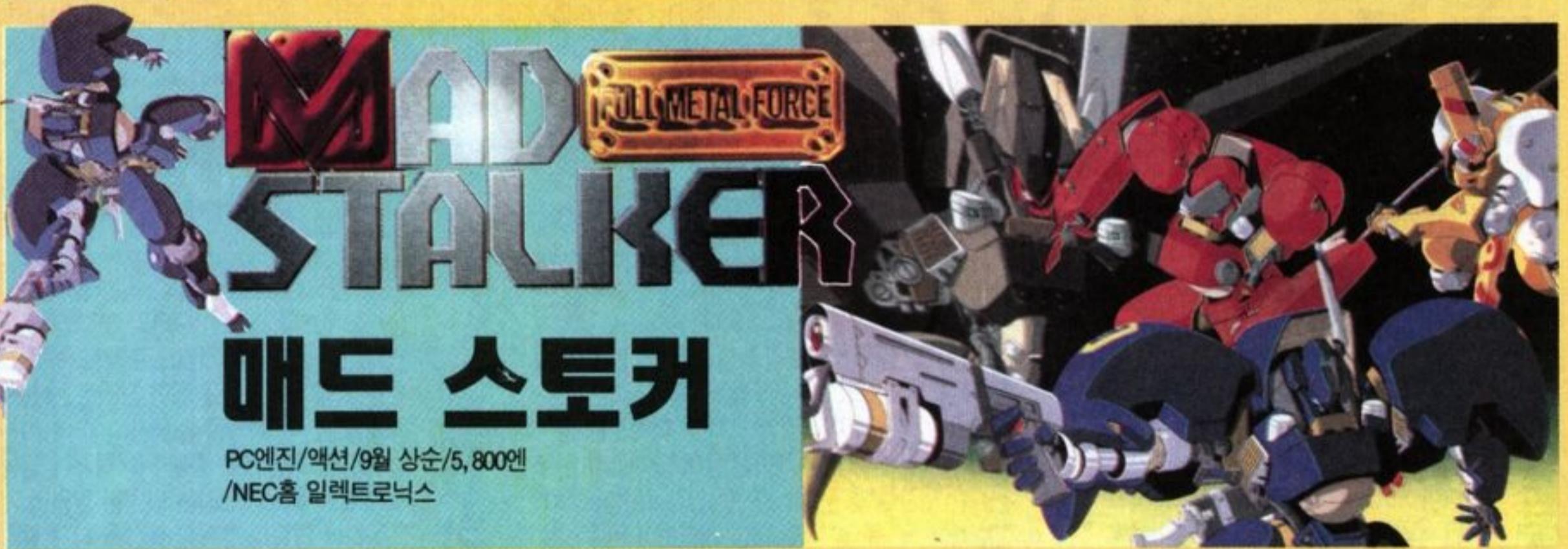
마이크로 대 마이크로의 인체 내부에서 펼쳐지는 전투가 3D 입체 그래픽을 통해 생생하고 박진감 넘치게 전개되는 마이크로 코즘. 그 이야기는 이렇게 시작된다.

다채로운 기술로 세계를 석권한 「사이버틱」 사내에 수상한 움직임이 일어난다. 그것은 다름아닌 최신 기술, 마이크로 시스템을 악용하여 사장의 뇌를 조종하려는 음모이다. 그 계획은 곧 실행으로 옮겨져 사장의 몸으로 마이크로 머신이 주입되게 된다. 드디어 악을 무찌르기 위해 움직여야 할 때가 왔다. 사장의 몸 속에 침투한 마이크로 머신을 파괴하기 위해 플레이어는 스스로 마이크로 사이즈로 축소되어 각각의 마이크로 머신을 타고 사장의 몸 속으로 들어간다. 사장의 몸속을 배경으로 한 마이크로 머신의 전투가 시작되는 것이다.

과연 무사히 사장을 구할 것인가?! 아니면 마이크로 머신의 희생물이 될 것인지?!

적 마이크로 머신을 전멸시켜라! 드디어 몸 속의 전투가 시작되었다!

초미래 SF 슈팅! 리얼하고 다이나믹한 그래픽이 뛰어나다

초리얼 그래픽
영화를 보는 듯한 스토리 전개와 감정이입으로 멀티미디어 실감나게 한

매드 스토커

PC엔진/액션/9월 상순/5,800엔
/NEC홈 일렉트로닉스

서기 2142년의 미래를 무대로 펼쳐지는 로봇의 통쾌한 액션! 횡스크롤과 대전형을 모두 즐길 수 있는 아케이드 카드의 대용량을 살린 매끄러운 움직임과 퍼스컴판을 능가하는 편리한 조작성을 맛볼 수 있다.

아케이드 전용으로 격투 로봇 액션이 탄생!

퍼스컴에서 이식된 매드 스토커는 근미래를 무대로 「슬레이브 기아」라고 불리는 로봇 병기로 전투를 펼치는 액션 게임이다. 2버튼 패드의 간단한 조작으로 취소기술을 사용한 연속공격이 가능하고 그 연속공격에 따라 점수가 더해지는 새로운 룰을 특징으로 하고 있다.

화려한 그래픽의 PC엔진판

2개의 모드

게임은 스토리 모드와 VS 모드를 선택할 수 있다. 스토리 모드는 공격해오는 적을 쓰러뜨리면서 모두 6개의 스테이지를 클리어해 나가며 이 모드가 게임의 중심이다. VS 모드는 대전 모드로 6개의 로봇중 자신의 것을 선택하여 컴퓨터 또는 제 2의 적 플레이어와의 대전을 즐기는 것이다. 두 모드는 모두 3개의 난이도로 설정할 수 있다. 조작하는 로봇이 움직일 때나 공격할 때의 효과음도 풍부하여 SF적인 분위기를 만끽할 수 있다.

스토리 모드
3종류의 기체 중 하나를 선택한다

VS 모드
같은 캐릭터의 대전도 가능하다

3인의 캐릭터와 로봇

스토리 모드에서 사용할 수 있는 3인의 캐릭터와 그들이 조종하는 로봇을 소개한다. 각각의 로봇에 따라 그 기동성과 기술이 큰 차이를 보이고 있다. 게임 스토리는 근 미래도시 알티미스가 무대이며 전쟁으로 많은 기술을 잃어버린 인종과 적대관계의 무인기동병기「슬레이브 기어」의 격렬한 전투가 펼쳐진다.

나이 : 31세
매드 스트라이커의 주인공
미국의 할렘가 출신으로 푸에르코리코인과 결혼했지만 지금은 별거중
애연가로 어두운 성격의 소유자

무인기동병기 슬레이브 기어를 [처]음으로 유인화한 기체로 기동성과 공격능력이 골고루 [뛰]어나다. 날으는 기구도 장비하고 있어서 원거리 공격이 특기이다

나이 : 28세
영국 출신으로 부유한 가정에서 자란 밝은 성격의 소유자.
일본 문화에 관심을 가지고 있다
앵글로 색슨계로 합기도의 달인

고출력의 레이저 칼을 탑재하고 있어 대단한 파워를 자랑한다. 근거리의 백병전이 특기이며 이름에서 알 수 있듯이 일본에서 개발된 것으로 최고 수준의 능력을 자랑하지만 실용성이 부족하다

나이 : 21세 이탈리아계
어린아이같은 면도 있지만 사격 솜씨는 그 누구도 따를 사람이 없다

운동 능력에 중점을 두어 방어력과 무기는 그다지 강력하지 않다. [필살]기는 회전하면서 빠르게 상대의 몸체를 공격하는 것이다

ⓒ1994 NEC H.E

멀티 스테이션

이 코너에서는 PC엔진, MD-CD, 3DO, 새턴(SATURN), 플레이스테이션(PS), FX의 뉴소프트를 간단하지만 확실하게 소개하기 위해 신설되었다. 챔프 독자에게 신속하고 다양한 CD-ROM과 차세대 게임기 소프트의 세계로 안내해 줄 것이다.

PC엔진

포플 메일

NEC 홈 일렉트로닉스/액션RPG/8월 12일/7,800엔

엘프의 상금을 타기 위해 모험을 떠나는 메일, 성실한 성격의 마법을 사용하는 탓트, 괴수 가우, 그들이 가는 길을 방해하는 브래키 등 다채로운 캐릭터가 등장하여 RPG의 참 맛을 즐기게 해준다. 또한 오프닝과 엔딩에 오리지널 비주얼을 삽입하여 재미를 더해주고 있다.

드래곤볼 Z

반다이/어드벤처/8월 예정/가격미정

드래곤볼 Z은 단순한 격투 게임이 아니다. 애니메이션과 배틀신으로 구성되어 격투와 격투사이에 완벽한 비주얼로 스토리가 전개되는 플레잉 애니메이션이다. 초스피드로 전개되는 격투, 커맨드 입력으로 캐릭터에게 명령 가능한 새로운 시스템이 추가되어 박력 만점의 격투를 즐길 수 있다.

프린세스 메이커 I

마이크로 캐빈/육성 시뮬레이션/발매일 미정/가격미정

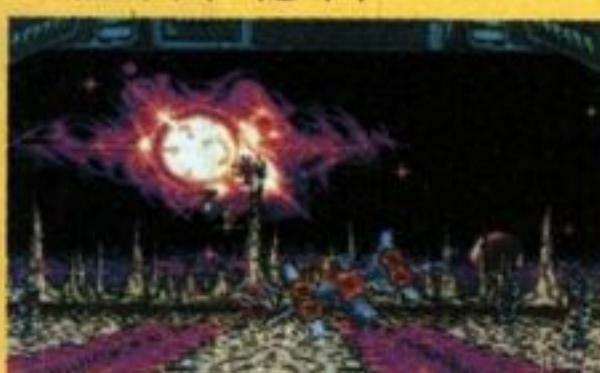
육성 시뮬레이션의 결정판이라 불리우는 프린세스 메이커. 어느 왕국의 영웅이 고아 소녀를 데려다 훌륭한(?) 숙녀로 성장시키는 스토리를 가진 이 게임은 퍼스컴판의 충실한 이식을 목표로 진행중에 있다. 그리고 성우를 기용하여 플레이어가 기르는 소녀가 말을 할 수 있게 된다.

MD-CD

쉐도우 오브 비스트 2

빅터 엔터테인먼트/액션/7월 29일/8,800엔

높은 난이도와 환상적인 그래픽으로 화제를 모은 액션 게임의 속편. 메가 CD로 제작되어 게임의 효과를 더해주는 생생한 음악과 나레이션 등이 입체감과 현실감을 충분히 느낄 수 있게 해준다. 사이드 뷰 방식의 액션 게임이며 비주얼은 상당히 뛰어나다.

배틀 캅스

빅터 엔터테인먼트/슈팅/9월 하순/8,000엔

위에서 내려다보는 시점, 부드러운 스크롤이 게임의 재미를 한층 더해주는 슈팅게임. 위험한 카페라 성운을 무대로 플레이어는 지역의 상황에 따라 3종류 로봇 중 하나를 선택하여 전투에 참가, 적의 기지를 파괴하고 보스를 쓰러뜨려 클리어해 나간다.

소울 스타

빅터 엔터테인먼트/슈팅/9월 하순/8,000엔

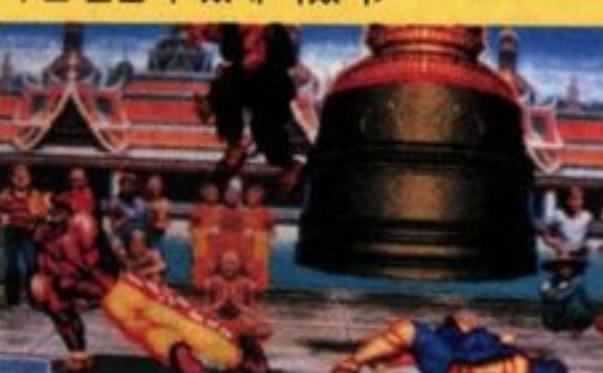
우주공간을 무대로 전개되는 3D 슈팅 게임으로 고속의 부드러운 스크롤이 마치 실제로 우주공간을 날고 있는 생동감을 준다. 플레이어가 탑승하는 아그렛서는 광범위하게 미치는 미사일, 위력은 있지만 탄환의 수에 제한을 받는 미사일, 2인 동시플레이가 가능하다.

3DO

데몰리션 맨

버진 게임/액션/발매일 미정/가격미정

실베스타 스탤론 주연의 SF액션 영화 '데몰리션 맨'을 게임으로 재현. 주인공은 미래에서 악당을 쫓아 현대로 온 전사 스탤론. 이 게임은 스탤론의 눈에 비친 3D슈팅 화면으로 총을 사용하거나 맨몸으로 적을 쓰러뜨리는 다양한 장면이 가득하여 영화의 호쾌한 액션을 다시 즐길 수 있다.

쇼크 웨이브

EA빅터/슈팅/9월 예정/9,800엔

헐리우드의 SF영화를 일렉트로닉 아츠사가 슈팅 게임으로 제작한 수작… 실제 영화와 마찬가지로 세트를 구성하여 촬영한 화면이므로 박력과 리얼리티를 즐길 수 있다. 또한 스토리를 알려주는 영화의 비주얼이 있어 마치 영화를 보는 듯한 감동을 준다.

슈퍼 스트리트 화이터 IIX

캡콤/격투액션/11월 발매예정/가격미정

대전 액션의 새로운 전설로 남아있는 스트리트 화이터. 다양한 기종으로의 이식과 함께 인기와 재미를 더해가고 있는 스화 시리즈 최신작인 「슈퍼스화IIX」가 이번에는 3DO로 등장한다. 또한 새로운 캐릭터의 출현으로 더욱 화끈한 격투를 즐길 수 있게 되었다.

새턴(SATURN)

클락워크 나이트

세가/액션/발매일 미정/가격 미정

친숙하면서도 신선하고 새로운 느낌의 게임. 지금까지의 액션 게임과는 다른 시점의 이동과 참신한 연출이 돋보인다. 장난감 나라는 밤 12시가 지나면 새로운 클락워크 월드가 된다. 그곳에서 행방불명된 할아버지와 아버지, 납치된 첼시를 찾아 페파루초 3세의 모험과 활약이 펼쳐진다.

몽견관 이야기

세가/어드벤처/발매일 미정/가격 미정

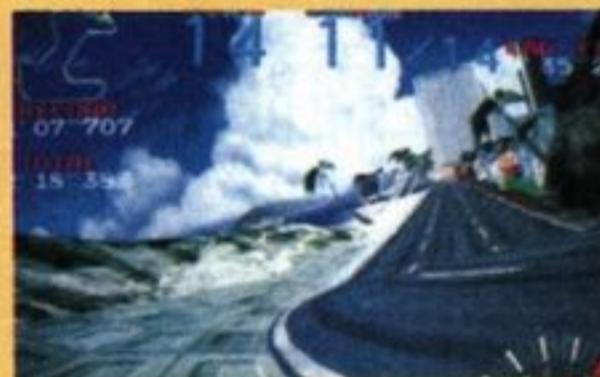
MD-CD로 높은 인기를 모은 몽견관 이야기가 또다시 새로운 모습의 수수께끼를 안고 돌아왔다. 다채로운 카메라 이동에 따른 컴퓨터 그래픽과 플레이어의 감정에 의해 변화되는 스토리로 어드벤처의 신세계가 바로 여기 몽견관에서 펼쳐진다.

시노비 EX

세가/액션/발매일 미정/가격 미정

MD에서 인기를 모은, 닌자가 대활약을 펼치는 액션 게임 '시노비'시리즈가 새턴으로 탄생한다. 전작과 같은 필살기와 인술, 거기에 미사영상 촬영으로 더욱 생생하고 화끈한 기술이 추가되어 시노비의 매력을 다시 한번 감상할 수 있다.

플레이 스테이션

메탈 자켓

포니캐논/액션/12월 예정/가격 미정

3D 타입의 로봇 액션 게임. 최대 8인까지 동시 플레이 가능, 플레이어 1인의 로봇 1대와 컴퓨터가 조작하는 7대의 로봇으로 즐기는 특이한 방법외에도 팀과 팀끼리의 복수 대전 플레이도 가능하다. 또한 통신기능을 사용한 대전 플레이도 가능하여 거리를 두고 있는 사람과도 대전을 즐길 수 있다.

리지 레이서

남코/레이싱 시뮬레이션/발매일 미정/가격 미정

3D 입체그래픽의 레이싱 게임. 시스템 22라고 하는 남코의 새로운 하드웨어 시스템를 사용하여 실제와 다름없는 깨끗하고 아름다운 그래픽으로 현실감 있는 레이싱을 즐길 수 있다. 리얼한 영상은 최신의 컴퓨터 그래픽 기술인 택스처 맵핑을 사용하였다.

아크 더 라드

소니컴퓨터 엔터테인먼트/RPG/95년 봄예정/가격 미정

동일한 필드상에서 이동과 공격이 이루어지는 필드 배틀형식의 새로운 RPG게임. 전투는 마치 시뮬레이션 게임과 같이 전략성이 요구되어 리얼한 전투를 즐길 수 있고 스토리도 깊이와 재미를 함께 갖추고 있으며 그래픽은 다른 게임과는 비교되지 않은 정도로 아름답다.

FX

팀 이노센트

제작사 미정/어드벤처/발매일·가격미정

3인의 소녀가 우주를 무대로 펼치는 SF 어드벤처 게임. 레이저 액티브의 영상과 같은 리얼한 분위기와 SF영화를 보는 듯한 착각을 일으킬 정도로 배경이 아름답다. 마치 PC엔진의 '솔 비앙카'와 '코브라'를 합해 놓은 듯한 이미지로 차세대 게임기에서 등장한 최초의 미소녀 게임같은 느낌이 든다.

사이버 나이트

제작사 미정/액션/발매일 미정/가격 미정

플레이어가 로봇이 되어 격투를 펼치는 액션 게임. 가장 눈길을 끄는 것은 풀칼라를 사용하여 지금까지 나온 게임들 보다 한층 더 리얼한 화면을 즐길 수 있다는 것이다. 또한 로봇이 무엇으로 만들어졌는지 추측할 수 있을 정도로 질감이 풍부하게 나타나 있다.

쿠마솔저

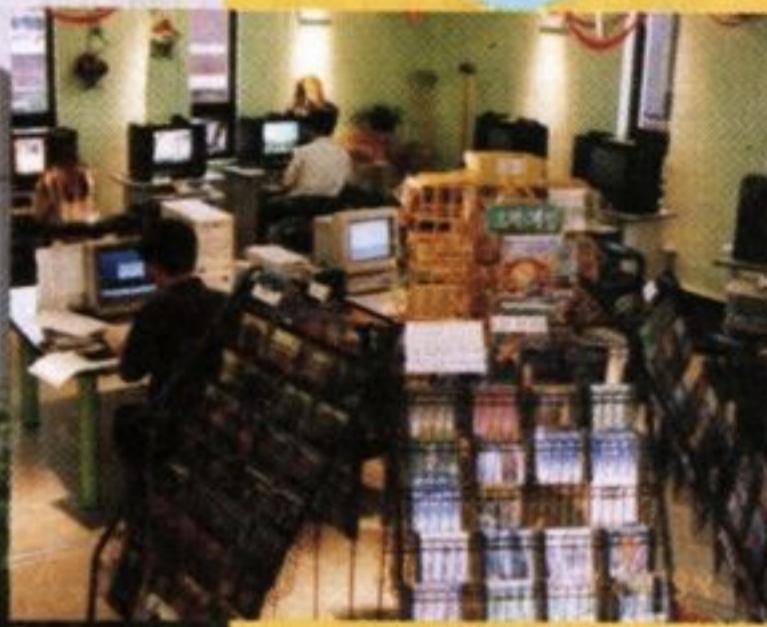
제작사 미정/슈팅/발매일 미정/가격 미정

종스크롤의 슈팅 게임. 최대 4중 스크롤까지 가능, 캐릭터의 축소, 확대, 회전의 부드러움, 뒤에서 날고 있는 적 캐릭터가 자신의 비행기와 똑같은 고도까지 날 수 있는 점 등이 특징이다. 따라서 슈팅 게임의 다양한 즐거움을 한꺼번에 맛 볼 수 있다.

쥬라기 공원

다양한 기종으로의 이식이 가장 활발하게 진행중인 쥬라기 공원. 전 세계를 강타한 이 영화의 매력을 또다시 게임으로 즐길 수 있게 되었다. 1억 5천만년 전 멸종된 공룡이 다시 진화하여 우리를 습격해 오는 등골 오싹한 스토리와 뛰어난 에니메이션이 우리를 다시 한번 쥬라기 공원으로 빠져들게 한다. 그럼, 공룡과 함께 폭포처럼 시원한 모험을 떠나보자 !

공룡탐험의 세계로 초대

여러분의 헬기는 수억년 전 지구상에 존재했던 가장 위험한 동물 중의 하나인 공룡의 번식처인 쥬라기 공원의 본거지인 누브라섬에 불시착한다. 그리고 그 섬은 엄청난 열대성 폭풍에 의해 큰 피해를 입게 된다. 그리하여 공원 내의 모든 통신기기가 훼손당하여 외부로의 연락이 끊기게 되는 위험한 상황을 맞게 된다. 이제 그 '끔찍한 도마뱀들'의 천국이 되어 서서히 당신을 향해 몰려오고 있다. 당신은 알에서 깨어 활동을 시작하기 전에 새끼를 맹렬하게 보호하려는 어미 몰래 알을 찾아내어 제거하는 어려운 일을 해야한다. 골치아픈 모험이 시작되어 실마리를 찾기 위해 방문자 센터까지 전진해야 한다. 도움을 주는 아이템들이 놓여있는 지역을 주의깊게 살펴야 하고 가장 중요한 것은 어떤 지시나 실마리, 정보를 받기 위해 본토와 연결된 통신기기를 확보해야만 한다. 패스카드와 도구, 그리고 생명엔 지장없이 기절시키는 무기는 섬 곳곳에 흩어져 있다. 이것들은 당신의 임무 수행에 커다란 도움을 줄 것이다. 또한 당신을 쫓고 있는 육식 동물에 대한 정보로 가득한 정보소를 찾아야 한다. 공룡들의 실생활에 관한 전문가인 로버트 베커는 어떤 종류의 공룡에 대한 특색이나 버릇, 관습에 대하여 당신에게 충고해 줄 것이다.

불시착한 헬리콥터에서 내려 기절시키는 총을 구한다

공룡의 섬, 누브라

©1994 SEGA

도약하는 도마뱀들

탐정 게임을 좋아하는 이들에게 잘 맞는다. 여러분은 반드시 주의깊게 난파된 승차물들이라든지 여러 공룡의 소굴, 그리고 가능한 한 구석구석과 갈라진 틈사이를 도착하기 전에 살펴봐야 한다. 또한 공룡들은 움직이는 생물들을 그냥 놔두지 않으므로 어떤 명령에 대한 잘못된 행동은 플레이어에게 커다란 피해를 입히게 되어 다시 시작해야 하는 상황도 종종 일어나게 된다. 만약 세이브하는 것을 잊는다면, 하루의 성과를 모두 깨끗이 날려 버리게 된다. 그러나 세이브를 계속적으로 한다면 알도 얻을 수 있고, 헬리콥터 그리고 마지막 목적을 달성하는 희열(공룡의 희생물로 끝나지만 않는다면)을 얻게 될 것이다.

모든 틈들을 조사해 보자. 도구같은 것이 들어 있다

문의처 : 02-466-9842

다양한 사람들과 새로운 정보를 나누고 토론을 벌일 수 있는 넓은 공간이 마련되어 있다. 또한 청소년 문화의 건강을 생각하고 멀티미디어의 올바른 확대를 위한 과감한 모험의식을 가진 의욕 넘치는 젊은 차세대 사장님, 이성수 씨의 열성적인 노력을 한눈에 볼 수 있는 공간이다.

멀티미디어를 전혀 모르시는 분, 조금 아시는 분, 다양한 소프트웨어를 살 돈이 없으신 분, 시원한 공간에서 뜨거운 여름을 재미있고 멋지게 나고 싶으신 사람은 모두 모두 모여라!

활짝 열린 멀티미디어 공간 "씨디피아"

멀티미디어, 알고 보면 쉬워요!

멀티미디어라고 하면 굉장히 거창하고 어렵게만 느껴지지만 말 그대로, 멀티한 미디어이다. (?!) 즉 Multi는 '복합적이고 다양한'+Media의 '매체'라는 단어가 합쳐진 것으로 '복합적인 매체'라는 간단한 의미인 것이다. 문자, 음성, 그래픽, 애니메이션, 비디오, 영상 등을 따로따로 즐기는 것이 아닌 단 한번에 하나의 매체를 통해 전달하는 아주 편리하고 쉬운 첨단 기법을 의미하는 것이다. 그 종류로는 CD(COMPACT DISK), CD-G(GRAPHICS), CD-I(INTERACTIVE), CD-ROM(READ Only MEMORY), CD-ROM XA, VIDEO-CD, PHOTO-CD 등 실로 다양하게 우리곁에 다가와 있다.

첨단 멀티미디어 휴식공간이 우리 곁으로!

그러나 멀티미디어의 의미만을 파악했다고 해서 첨단 멀티미디어를 이해했다고는 결코 말할 수 없는 것이다. 의미를 파악한 후, 그것을 스스로 사용할 수 있을 때만이 비로소 이해했다고 말할 수 있는 것이다. 그런 의미에서 멀티미디어의 창조적이고 여유 있는 휴식공간, '씨디피아'가 지난 6월 4일 성동구 화양동에 처음으로 문을 열었다는 소식은 매우 반가운 일이 아닐 수 없다.

청소년들이 즐겨찾는 기존의 오락실이나 만화방과는 그 차원이 다른 공간으로 오락이나 게임뿐만 아니라 다양한 정보와 문화를 습득할 수 있는 유익하고 깨끗한 공간으로 최첨단의 멀티미디어 소프트 웨어를 자신의 필요에 따라 자유롭게 선택, 사용할 수 있고 그 곳에 모인

멀티시대의 선두주자를 꿈꾸며!!

우리는 지금 멀티미디어 시대에 살고 있다해도 과언이 아닐 정도로 최첨단의 편리한 시스템 속에 둘러싸여 있다. 그러나 과연 이러한 편리함들을 얼마나 자유롭게 즐기며 살고 있는지는 의문이 가는 일이다. 또한 앞날을 이끌어갈 청소년의 바른 문화의 부재를 걱정하는 마음과 자신이 보고 느낀 정보를 보다 더 유익하고 시대를 앞서가는 선두자로써의 역할을 다하고 싶다는 소망에서 겁없이 현장에 뛰어든 씨디피아! 현장에 직접 뛰어들어 가능성 있는 미래를 만들기 위한 끊이지 않는 노력을 다하여 발로 뛰는 선두주자를 꿈꾸는 씨디피아의 미래가 환하게 펼쳐지기를 바라고 이를 통해 멀티미디어와 한층 더 가깝고 친숙한 벗으로 다가올 것이라 기대해본다.

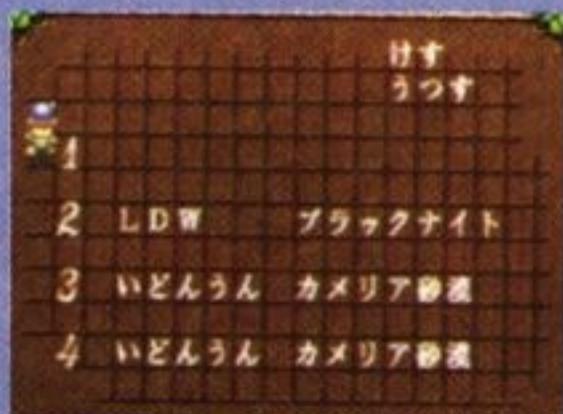
씨디피아, 요렇게 이용하는 거예요! 순서대로 따라 가세요!

신창세기 라그나센티

수퍼알라딘보이	현지 발매일	94/6/17	장르	액션 롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 상
	제작사	세가	용량	16M	대상 년령	중고생 이상
	현지 발매가	8,800엔	기타	백업 카트리지	게임 난이도	AB©DEF

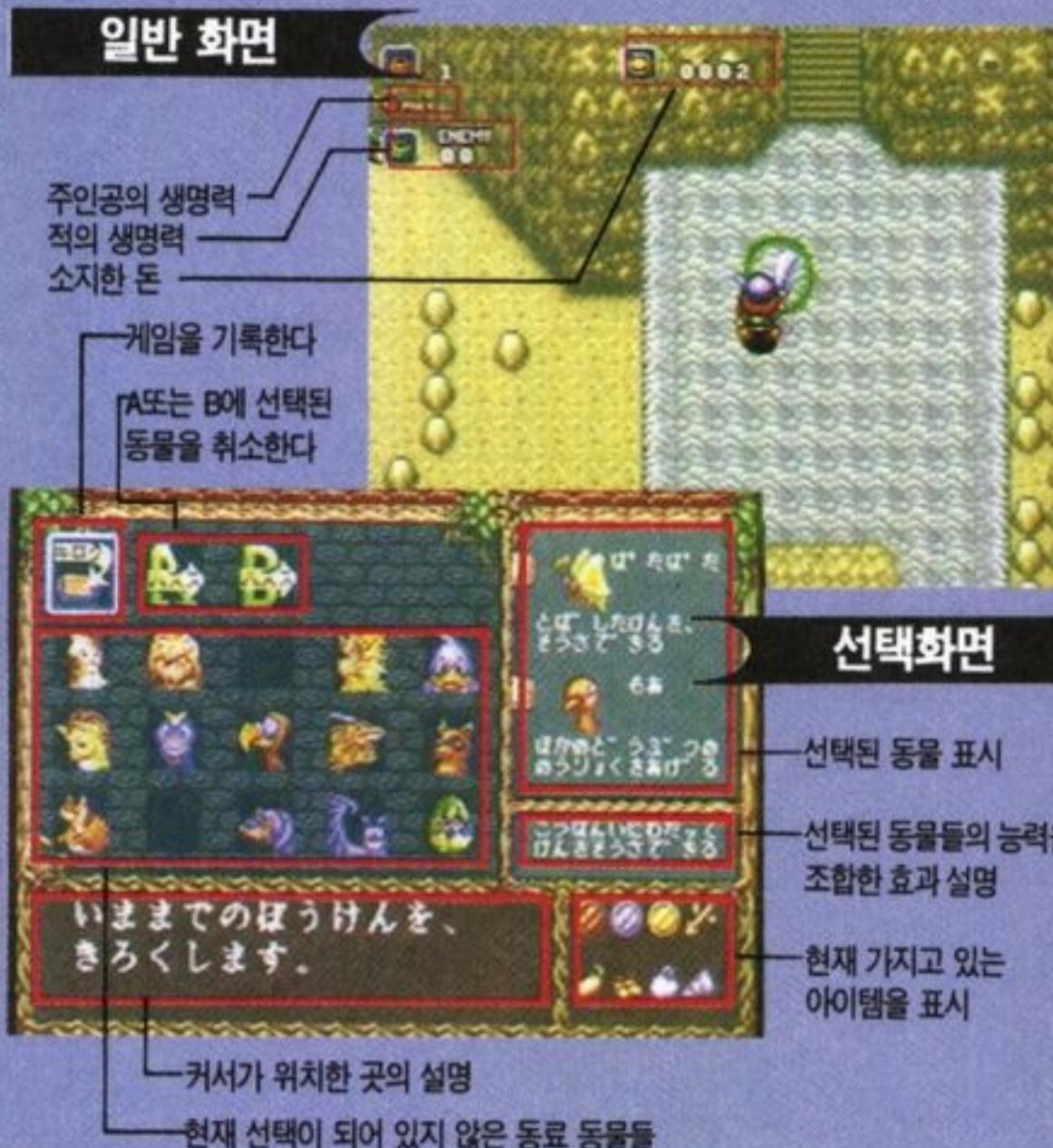
「몬스터월드3」, 「랜드스토커」 등으로 대표되던 수퍼 알라딘보이용 액션 롤플레잉 게임에 새로운 바람을 일으키며 등장한 「라그나센티」. 아름다운 그래픽, 감미로운 사운드, 새로운 트리니티 시스템으로 무장하여 액션 롤플레잉을 갈망하던 유저들의 욕구를 충분히 만족시켜줄 것이다. 슈퍼컴보이의 젤다를 부러워한 유저들이여, 이제 수퍼 알라딘보이에는 「라그나센티」가 있다는 것을 기■하라!

라그나센티의 세계

'빛이여, 태어나라'라는 신의 말에 의해 어둠으로 가득차 있던 세계는 빛으로 충만하게 되었다. 어둠속에서 지상의 왕자로 군림하던 몬스터들은 적응력이 없어 대부분이 사라지게 되었다. 세상은 풀과 새로운 생물들이 점유하게 되고 그것이 마치 영원할 것처럼 보였다. 그러나 빛에 의해 쫓겨난 몬스터들은 긴 세월을 거쳐 빛에 적응하기 시작했고, 이들은 조금씩 인간의 영역을 침공하고 있었다.

이에 국가의 미래를 생각한 왕은 몬스터들과 싸우고, 나라를 지킬 전사들을 육성하기 위해 '라프레시아 훈련소'를 건설하고, 남자는 14세가 되는 날부터 검을 가지고 다니는 것을 의무로 했다. 우리의 주인공은 그런 시대에서 막 14세의 생일을 맞게 되는데…

조작방법

버튼	기능
방향키	1. 주인공의 이동(점프중에도 방향을 바꿀 수 있다) 2. 움직이는 돌을 밀거나, 보물상자를 연다
A버튼	1. 검을 휘두른다 2. 검을 날린다 : 일정시간 동안 A버튼을 누르고 있으면 검이 빛나는데, 이 때 버튼에서 손을 떼면 된다 3. 대화를 한다 4. 표지판을 읽는다 5. 물건을 들거나 내려 놓는다 (물건을 들고 있는 중에도 점프가 가능)
B버튼	점프를 한다('점프하는 용기'를 배우기 전에는 불가능)
C버튼	1. 선택되어 있는 동물로 앞을 방어한다(방어가 가능한 동물만 되며, 그다지 큰 효과는 없다) 2. 방어가 되지 않는 동물의 힘을 사용한다 * 1, 2번이 동시에 될 수도 있다

화면보기

게임을 시작할 때

1. 처음 시작하면 게임을 기록할 데이타 화일을 선택해야 한다. 선택이 끝났으면 주인공의 이름을 입력하는 화면이 나오는데, 직각으로 휘어진 모양의 화살표를 선택하면 영어로도 입력할 수 있다.

2. 기록한 게임을 이어서 할 때는, 원하는 데이타 화일을 선택하면 된다. 화면 위쪽에 있는 메뉴를 이용해서 화일을 지우거나(けす), 복사를 할 수 있다(うつす).

일반 화면

주인공의 생명력
적의 생명력
소지한 돈
게임을 기록한다
A또는 B에 선택된 동물을 취소한다

선택화면

선택된 동물 표시
선택된 동물들의 능력을 조합한 효과 설명
현재 가지고 있는 아이템을 표시
커서가 위치한 곳의 설명
현재 선택이 되어 있지 않은 동료 동물들

지도화면

호로데이지
반데이지
아네모네 해안
라프레시아 훈련소
아이리스 지방
카메리아 사막
다리아 계곡
바벨탑
소레이유 마을
후리지아 성

주인공이 들어갈 지역을 선택한다. 통과할 지역은 반대측에 출구가 생기며 그냥 지나갈 수도 있다

1부 용사로서의 길을 떠나다

14세가 되는 날

'자, 생일 축하 파티를 시작해요!' LDW의 생일을 축하하려고 친구들과 어머니가 파티를 준비한 것이다. 아버지의 검과 방패를 선물로 받은 후 친구들에게 말을 걸어보자. 대화를 나누고 칼을 휘둘러 본 후 잠시 기다리면 이상한 소리가 날 것이다. 아리스가 말하기를 오늘은 아몬이 왕으로부터 용사로서의 인정을 받고 몬스터들과 싸우기 위해 모험을 떠나는 날이라고 한다. 모두 구경하러 나가고 난 후 어머니에게 말을 하면, 왕께 14세가 되었음을 보고하라고 한다.

나도 검을 가지고 싶어! 으… 14세까지 기다릴 수 없어!

성안으로 들어가면 아몬이 왕으로부터 성스러운 검을 수여받고 모험을 떠나는 것을 볼 수 있다. 왕에게 말을 걸어보자.

아몬의 모습

왕: 오, LDW구나. 벌써 14세가 되었나? 너의 아버지도 용감한 용사였지. 그 검으로 몇 번씩이나 이 마을을… 음, 옛 얘기는 그만두고, 훈련소에 연락을 해 놓을 테니 검을 가지고 수련을 하도록해라.

라프레시아 훈련소

훈련소에 도착하면 왕으로부터 연락을 받았다며 문지기 같은 사람이 비켜준다. 바로 앞에 집이 있는데, 그 곳에는 검술의 명인이 있다. 말을 걸어보면 검술을 가르쳐 줄테니 20마린을 내라고 한다. 지금은 돈이 없지만 이 기술은 반드시 배워야 하므로 훈련소 초급코스를 진행하며 돈을 모으자. (참고로 훈련소에는 3가지 코스가 있는데 지금 가능한 것은 초급코스이다. 중급과 고급은 점프가 되야 진행할 수 있다. 그리고 각 코스의 끝 부분에는 상자가 있는데, 그 안에는 코스를 마쳤다는 증거로 메달이 들어 있다. 3개의 메달을 얻고 왕에게 가면 용사로서의 인정을 받고 성스러운 검도 얻을 수 있게 된다)

명인의 검술은 반드시 배워야 한다

풀은 소레이유 마을의 서쪽 광장에 가봤냐고 묻는다. 아니라고 하면 훌륭하다며 용사가 되려는 사람은 그럴 시간이 없다고 한다

풀을 자르면 돈이 나오기도 한다

빨간색 블럭을 친다

동메달을 얻었다

인간의 말을 잃다

다리아 계곡은 첫 번째 실전이니 만큼 아주 쉽다. 도중에 동그랗게 생긴 풀은 잘라도 다시 자라므로, 자르고 나서 그 곳에 머물러 있다가는 피해를 입으니 주의하자.

물에 떠내려오면 집이 하나 있다. 들어가보니 웃기게 생긴 몬스터가 있는데 할머니가 난로에서 나오질 않으니 대신에 주인공을 요리(?)하겠다고 한다.

명인의 검술을 배웠으면 검에 기를 모을 수 있을 것이다. 돌 윗쪽에 있는 수로 입구에 검을 날려보자

검에 기를 모아서 공격하면 아주 간단하게 해치울 수 있다

놈을 해치우면 할머니가 나와서 고맙다며 이상한 얘기를 해준다. 그 내용은 광장에 있는 점술사가 몬스터와 온다는 것과 난로에 숨어서 있으면 주인공이 와서 구해줄 것이라는 것을 미리 말했었다고 한다. 아주 용하다며(?) 기회가 되면 만나보라고 한다. 대충 들은 뒤, 위 쪽으로 올라가 보자. 토끼가 있는 곳에서 점프를 해야 통과할 수 있으나 지금은 점프도 되지 않으므로 할머니가 얘기해 준 광장의 점술사나 찾아 가보자.

광장에 와보면 괘씸한 현상을 볼 수 있다. 그 것은 다름아닌 플이 광장의 상점 앞에 있다가 LDW를 발견하고는 안으로 숨은 것이다(뭐? 용사가 되려는 자의 태도는 어떻다고?). 따라 들어가 말을 걸면 호박을 뒤집어 쓰고는 묵비권(?)을 행사한다. 음…역시 괘씸한 녀석이야. 그건 그렇고 주위의 꼬마들에게 말을 걸어보면 점술사가 꽃과 얘기하는 것을 봤다고 한다. 점술사를 만나보면 복채는 없다며 LDW의 운명을 말해준다.

점술사 : 오오! 당신은 미래를 좋게도 나쁘게도 바꿀 수 있는 사람! 당신에게 곧 커다란 변화가 일어날 것입니다. 그것은 보이지 않았던 것이 보이게 되기 위해 필요한 일입니다. 미래를 당신의 손으로 만드십시오. 괴로워도 결코 포기해서는 안됩니다.

뭔가 의미적인 말을 하고는 사라져 버린다. 밖에 나와 혹시나 하고 꽃에게 말을 걸면 말이 통하게 된다. 점술사는 아이리스 마을 쪽으로 간다고 말했다고 한다. 꽃과 말이 통하다니? 이상해서 꼬마들에게 말을 걸어보니 말을 알아들을 수가 없다. 어머니에게 가도 역시 말이 통하지 않는다. 아, 이를 어째…

모든 사람과의 말이 통하지 않는다. 남은 친구는 애견 포치뿐이다. 포치와 말을 하면 어제 준 먹이가 맛있었다고 고마워한다. 말이 통하자 포치는 의아해 하면서 점술사와 만났음을 눈치챈다.

포치 : 포기하지 말아요. 꼭 본래대로 돌아갈 수 있을 거예요. 저도 그 점술사 찾는 일을 도와줄 께요.

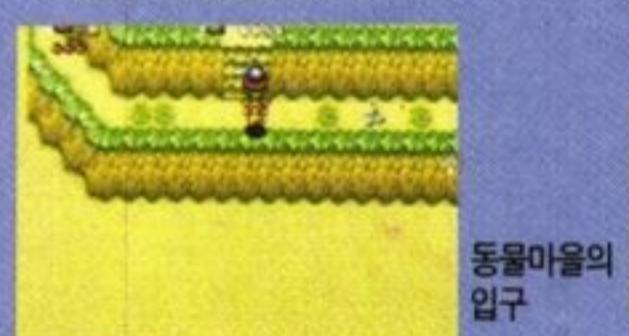
포치를 선택하고 토끼가 있던곳으로 가보자.

토끼 : 요 앞에 가고 싶다고? 음, 그럼 내가 특별히 도와줄까?…라는 생각도 들지만, 인간은 믿을 수 없는 생물이라서 역시 그만둘래.

포치 : 아냐 아냐, 이 사람은 틀려! 내가 보장해. 그러니 도와줘.

토끼 : 너는 이 사람에게서 길러지고 있었으니까 그런 소리를 하는 거야.

포치 : 그렇지만 인간도 우리와 같은 동물이야. 단지 말이 틀려서로를 이해하지 못하는 것뿐이라구. 말이 통해서 서로를 이해할 수 있다면 친구라고도 할 수 있잖아?

토끼 : 음…알았어. 그렇게까지 말한다면, 그렇다면 협력할께. 잠깐 실례. 하나, 둘, 셋!

토끼가 협력해서 점프하는 일이 가능해졌다. 윗 쪽으로 나가서 다음 지역으로 떠나자.

점프를 했다

아네모네 해안

이 곳은 시원한 바닷가이다. 모래사장이 넓게 깔려 있는데 신기하게도 발자국이 생긴다. 진행하다보면 소닉이 있다(자신은 팔팔한 고슴도치라나?). 빨간색 블럭을 이용해 진행하면서 동물마을로 들어가자.

동물마을의 입구

동물들만 있는 곳이다. 그러고 보니 소레이유 마을에 있는 닭중의 한마리가 아네모네 해안에 대해서 이야기 한 것같다. 정보를 모아보면, 원숭이 촌장의 아이디어로 몬스터들이 있는 곳으로의 입구를 코끼리가 돌로 막았다고 한다. 코끼리를 만나면 물건을 들수 있는 능력을 가르쳐 준다(물건 드는 능력을 배우겠다고 한 뒤, 다시 말을 걸면 자신을 믿으라고 하면서 다시 들어보라고 한다).

우리집은 자동문이야. 가벼운 동물은 아주 여러번 뛰어야 열리지

큰 바위가 있는 쪽에서 살려달라고 하는 소리가 들렸어. 지금은 들리지 않아

바람을 이용하면 얼어서 건널 수 없는 곳도 건널 수 있다

상자를 던져 건너면 황금문어(?)가 있는데 머리를 밟고 위쪽으로 들어가면 보스가 있다

보스는 문어인데 어느정도 공격을 가하면 얼음으로 공격을 해온다. 검의 기를 모아 공격하자.

별로 위력이 없는 보스 문어

얼음 마법을 구사하는 새로운 동료 동물을 얻었다

저절로 마을로 돌아온 후 몬스터를 처치했다고 알리고 아이리스 마을을 향해 나서자.

화산지대

별다른 것은 없고 아이리스 지방으로 가기 위한 하나의 통로처럼 구성 되어 있다.

펭귄의 능력을 이용해서 용암 기둥을 얼린 후 이동한다

한 곳에 오래있지 않도록 하자. 빨간 블럭을 이용해서 계단을 만든다

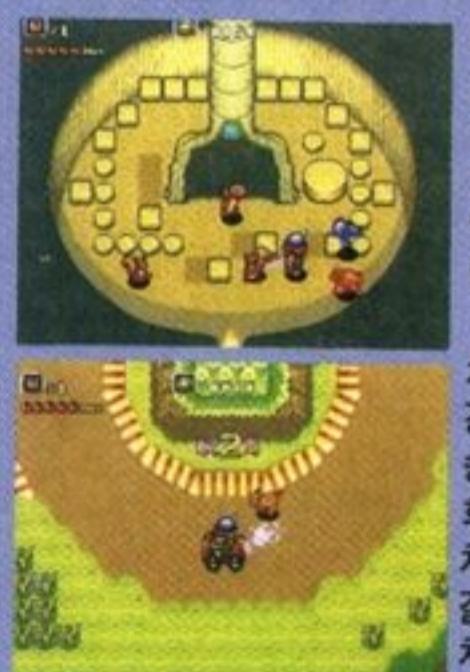
끝 부분에서 보스가 등장한다. 이 놈을 공격하는 방법은 분신들 중에서 반짝거리는 녀석이 어디로 이동하는지 잘 지켜보다가 멈추었을 때 공격하면 된다.

'잘 맞추었어용 ! ' 박수를 쳐주는 다른 분신들. 점점 속도가 빨라지니 눈을 크게 크게 !

검을 비행시키는 새로운 동료 동물을 얻었다

아이리스 마을

이 곳에서 이런 각도로 검을 비행시킨다. 그러면 점프로 건널 수 있다

사람의 마을이라 말이 통하지 않는다. 윗 쪽 큰 구멍 옆에 있는 꽃에게 10마린을 주고 말을 걸어보면 점술사가 왔었다는 얘기를 해준다. 좀더 돈을 내고 얘기를 해보면 점술사가 갑자기 사라져 버렸고 보통사람은 아닌 것같다는 것, 그리고 큰 구멍에 대해서 언급을 한다. 점술사가 사라졌으니 다른 방법을 찾아야 인간의 말을 할 수 있게 되었다.

동물마을에서 정보를 얻을 수 있는데, 앞 쪽에 있는 바벨탑에 이상이 생겨서 인간들의 말이 갑자기 통하지 않게 되었다는 것이다. 또한 화산지대에 있는 몬스터가 몬스터들을 만들어 냈다고 한다. (화산지대 보스방 근처에 있던 이상한 방을 말하는 것같다) 그리고 옆 쪽의 경주장에서 치타와 경주를 해 이기면 치타를 동료로 맞을 수 있다. 하여튼 점술사가 사라졌으니 바벨탑으로 가기 위한 방법을 생각해 본다.

다람쥐 집을 정리 해주면 생명의 황금사과를 얻을 수 있다

치타와 그냥 경주하면 승리할 가능성이 희박하다. 치타에게 말을 걸어 돈을 주면 치타는 천천히 뛰어 줄 것이다

마을을 벗어나 진행하니 갑자기 슬라임으로 변해 버렸다. 인간의 모습으로 돌아가기 위해 슬라임들이 놀고 있는 곳으로 가보자.

'으악 ! 검을 가진 용사다 ! 집으로 빨리 들어가자' 얼떨결에 같이 들어가보자

슬라임들이 말하기를 아무 죄진 것도 없이 잘 놀고 있는데 인간들은 괜히 슬라임만 보면 죽이려 든다며 불평을 한다. 엄마 슬라임에게 말을 걸다보니 너는 슬라임이 아니지 않냐고 물어온다. 그렇다고 하면 애미(?)는 못 속인다며 마법사 크린에게 가서 인간으로 돌아가게 부탁하라고 한다.

이 꼬마가 크린

크린을 만났지만 인간으로 돌아오질 않으므로 다시 슬라임 엄마에게 도움을 청해보자. 크린의 스승이라면 인간으로 돌아가게 해줄 거라면서 별 모양의 땅 중앙에서 점프를 10번하면 집안으로 들어갈 수 있다고 말해준다.

스승과의 대화가 끝나고 옆방으로 들어가 인간의 지능이 있는지 테스트를 받게 된다. 테스트는 간단하다. 닭은 애벌레를 먹고, 애벌레는 풀을 먹고, 닭은 풀을 먹지 않는다며 한번에 하나씩 좌우로 이동시켜 전부 무사히 왼쪽으로 이동시키면 된다고 말해준다.

간단한 테스트. 해결 방법은 스스로 찾아보도록…

새로운 동료 동물을 얻었다. 지금은 아무 도움이 되지 않는…

카메리아 사막

일단 바벨탑으로 가기 위해서는 카메리아 사막을 지나야 한다. 곳곳에 있는 빨간 블럭에 신경을 쓰자. 큰 바위를 잘 보면 무슨 막대기 같은 것이 꽂혀 있는 것이 있을 것이다. 근처에 빨간 블럭이 있다면 막대기에 붙이고 블럭을 공격한다. 그러면 큰 바위는 사라지게 되는데, 이런 방법을 자주 써야 할 것이다.

동물 마을은 오아시스에 자리잡고 있는데 그 안에 커다란 수룡이 버티고 있다. 그 수룡은 한번도 사막 바깥으로 나가본 적이 없다고 한다. 약간 보급 장소 같은 느낌이 드는 마을이다. 마을을 나가면 바벨탑으로 갈 수 있다.

빨간 블럭을 잘 이용해야 한다

바벨탑

바벨탑으로 들어가 고속 엘리베이터를 타고 올라간다. 그러면 하늘로 솟은 밧줄이 보이는데 오르다 보니 줄이 사라지고 밑으로 떨어지게 된다. 그리고 앞에는 조금 전의 밧줄이 하트를 인간형태로 감싸고 공격을 해온다.

보스를 물리치기는 했지만 올라갈 방법이 없어 고민하자 펭

보스가 기를 발산하고 하트만 남았을 때 공격을 시도한다

망설이는 수룡. 떠나려고 하면 결심을 굳히고 합류를 한다

권이 나선다. 바다 건너 자신이 살았던 후리지아 성에는 거대 식물이 있는데 그 식물의 씨앗을 이용하면 될지도 모른다고 한다(재크와 어쩌구…랑 비슷한데 ?). 앞에는 바다가 가로막고 있다. 시냇물도 못 건너는 주인공으로서는 큰일이다. 그러나 수룡을 떠올리고는 수룡의 힘을 빌리기 위해 사막으로 향한다. 펭귄이 나서서 도와달라고 설득도 해보지만 사막을 나가본 적이 없는 수룡은 망설인다. 포기하고 떠나려 하니까 수룡은 돕겠다며 동료로 합류한다. 이제 거대 식물의 씨앗을 구하기 위해 후리지아 성으로 향한다.

후리지아성의 씨앗

성의 입구 밑에 불타는 사자가 갇혀 있다. 블럭을 파괴해 그를 나갈 수 있게 해주면 동료로 가담할 것이다.

불의 마력을 가지고 있는 사자는 공격력이 강하다

씨앗을 얻기 위해 안으로 들어가 보자. 얼음성이라 매우 미끄러울 것이다. 점프를 자주하는 것이 이동하는데 조금이나마 도움을 줄 것이다. 중간에 펭귄의 동료들을 만날수 있는데, 성에 있는 보스 몬스터에 대해서 그리고 루드 신전과 이 성이 지하로 연결되어 있다는 정보를 준다.

보스의 방으로 들어가면 보물 상자가 하나 있는데 그 안에 씨앗이 있다. 그러나 얻자마자 보스가 나타난다. 보스는 불과 얼음의 이중성을 띄고 있으므로 공격할 때는 보스의 현재상태의 반대적인 공격을 가해야 한다. 보스를 물리치면 나무들이 얼음에 뒤덮혀 있는 곳에 떨어지게 된다. 아마도 펭귄 동료들이 말해준 루드 신전과 통하는 길인 것같다. 나무를 부수고 루드 신전으로 향한다.

큰 얼음에 박힌 못 같은 것을 쳐보자

검을 비행시켜서 못의 위치를 알아본다

보스가 불로 공격해 올 때는 얼음으로 공격하고, 반대일 때는 불로 공격한다

루드 신전은 성의 서쪽에 있다. 그리고 얼어 있는 나무는 보스의 이중성을 한꺼번에 나타내는 공격을 가하면 사라진다

루드신전

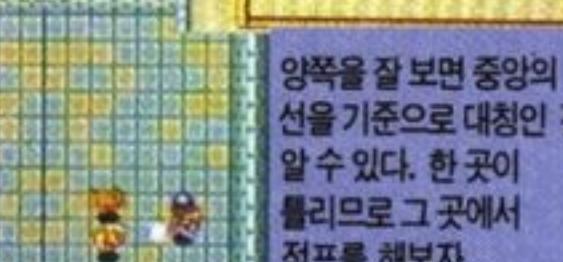
루드 신전은 물 속에 있는지 대부분 물 속으로 진행을 해야 한다. 일단 물 속에 들어가면 숨 쉴 수 있는 남은 시간(처음 60초)이 표시되니까 주의하면서 진행한다. 시간이 없을 때는 가까운 곳에 올라가서 숨을 쉬면 시간이 원상태로 회복된다.

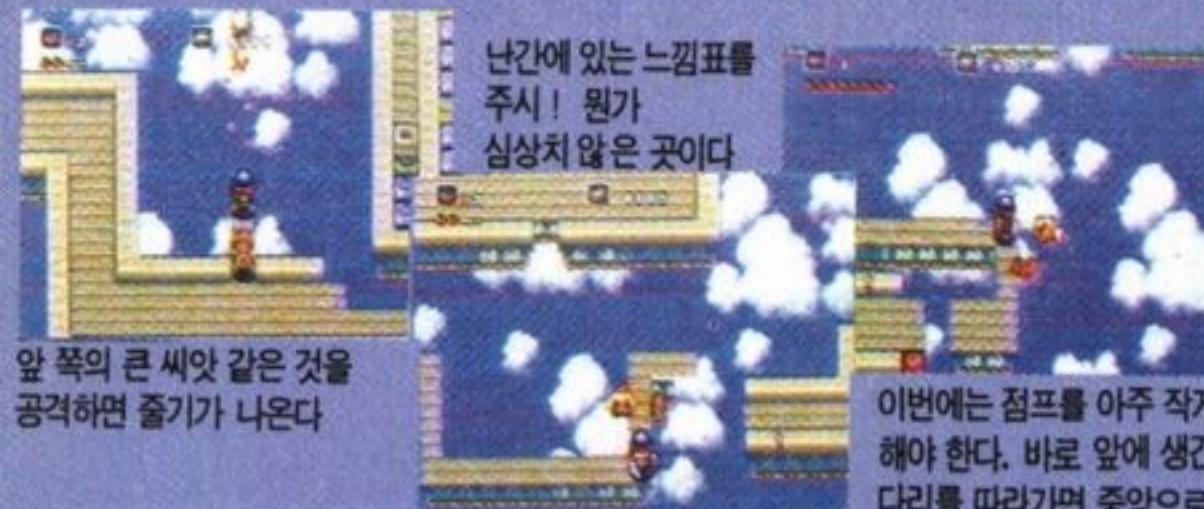
그리 어렵지 않은 전투. 대신 맞더라도 방어는 철저하게 하자

거의 다 왔다. 블럭을 밀 때 시간에 주의하자

보스는 전투 후 동료 동물로 가담한다

보스를 만나 공격을 가하면 전투는 시작된다. 어찌된 일인지는 몰라도 보스는 주인공의 어머니를 불러낸다. 그리고 보스의 공격은 어머니를 노리며 공격을 한다. 잘 방어하면서 보스를 물리치면 어머니는 주인공의 마음속으로 부터 형상화한 것이라고 한다. 자신 보다는 사랑하는 사람을 지키는 모습을 보고 뭔가를 느낀 루드 신전의 보스는 동료 동물로 가담한다.

신전의 물은 다 빠진 상태일 것이다. 나가는 길이 보스의 방에서 오른쪽 아래 부분에 있으니 나가는 길 쪽으로의 방법을 찾아보도록…

이 곳에서 점프를 한 뒤 오른쪽으로 진행해 보자

하늘의 세계

루드 신전을 벗어나 이제 다시 바벨탑으로 가자. 애벌레가 나오더니 번데기로 변할 시간이 되었다면서 곧장 번데기로 변한다. 안으로 들어가면 엘리베이터를 가리고 있으므로 옆의 계단으로 올라가는 수 밖에 없다. 층마다 퍼즐을 풀면서 올라가야 하니까 지금까지의 기억을 활용해 보자.

올라가면 구름 속에 성 같은 곳이 있다. 죽은 자들의 세계임을 알 수 있을 것이다. 이제 중앙으로 들어가기 위해 여러 장치들을 통과해야 한다. 주의깊게 조작 하도록…주인공은 날지 못한다.

이제 중앙으로 들어왔다. 풀을 잘라보면 뭔가 방향지시가 나올 것이다. 그냥 방향대로 걸

어려운 곳이다. 점프로 건넌 뒤에 앞 쪽의 스위치를 없애고 빨리 점프로 통과한다. 조작하기 힘든 곳이다

흙에다 씨앗을 심은 후 식물의 줄기를 타고 올라간다

양쪽을 잘 보면 중앙의 선을 기준으로 대칭인 것을 알 수 있다. 한 곳이 틀리므로 그 곳에서 점프를 해보자

난간에 있는 느낌표를 주시! 뭔가 심상치 않은 곳이다

앞 쪽의 큰 씨앗 같은 것을 공격하면 줄기가 나온다

이번에는 점프를 아주 작게 해야 한다. 바로 앞에 생긴 다리를 따라가면 중앙으로…

마지막 발판 'G'

어가면 공중에 'G'자의 발판이 생길 것이다. 그 다음에는 적당한 거리로 점프하면 발판을 찾을 수 있다. 이렇게 차례로 'G, 'O', 'D'의 발판이 새겨진다. 끝 부분에 가면 배경의 구름이 멋있게 움직이는 것을 볼 수 있을 것이다. 4개의 스위치를 밟으면 보스가 출현한다.

보스의 약점은 머리다. 일단 떨어지지 않게 주의하면서 기회를 엿보자. 치타와 사자를 이용하는 것이 좋을 것이다.

발판이 생긴 위치와 글자에 주목

공중에 표시되었던 동물을 이용하면 문을 통과할 수 있다

보스를 부르는 스위치. 4개가 있다

보스를 물리치고 문에 다가가면 어딘가에서 들려오는 신의 말을 들을 수 있다. 그리고 인간의 말을 되찾게 해준다. 바벨탑 밑에서 사람과 대화를 하고 나면 번데기 속에서 나비가 나와 동료 동물로 될 것이다. 이제 사람의 말을 되찾았으니 원래의 목표인 메달을 얻으러 가자.

정체불명의 보스 드래곤. 머리를 노리자

2부 참 된 역사를 위해 과거속으로

아이리스의 도로시

훈련소에서 메달을 획득하고 왕에게 성스러운 검을 받자. 어머니께 가면 기뻐해 주실 것이다. 그리고 왼쪽 집에 가면 어머니가 아들을 위해 집을 샀다고 얘기해 준다. 어떻게 된거야? 돈까지 요구하고? 원래의 집과 번갈아 가며 대화를 하다가 포치(개)를 이용하면 가짜임을 알 수 있다. 녀석은 너구리 같은 놈인데 분신술을 쓰는 능력을 가지고 있다. 대화 끝에 동료가 될 것이다. 그건 그렇고, 이제 용사가 되었지만 아직 미심쩍은 부분이 남아있다. 좀 더 수행을 위해 길을 나서보면 아이리스 지방에 눈이 내리고 있는 것을 볼 수 있다. 당장 그 곳으로 달려간다.

은메달을 찾았다

금메달을 찾았다

왕 : 성스러운검을 받은 자 중에서 14세는 네가 처음이구나

대신 : 널 옛날 언젠가 본 것같은데…기억이 나질 않네

새로운 동료 동물을 얻었다

아이리스에 도착해서 마을 사람들과 처음으로 대화해 보자. 할아버지는 슬라임으로 변하는 것을 봤다며 놀라워한다. 중요한 것은 밑의 집에 있는 도로시라는 할머니와의 대화이다. 어릴 적 얘기를 해달라고 하면 마법의 구두를 신고 과거로 가서 자신의 부모를 만났다는 얘기를 해준다. 손녀와도 대화를 해보자.

그 뒤 큰 구멍에 있는 꽃에게 말을 걸어보면 뭔가에 충격을 받아 입을 열지 못하고 있다. 다시 도로시와 손녀에게 옛 이야기를 들어보면 구두를 도둑맞았다고 한다. 다시 꽃에게 말을 걸면 큰 구멍에 대해서 얘기를 해준다. 구멍에서 소리가 들린다며 가까이 가서 들어 보라고 한다. 가까이 가보니 웬 회오리가 발생하고 이어서 빛이 감쌀 것이다.

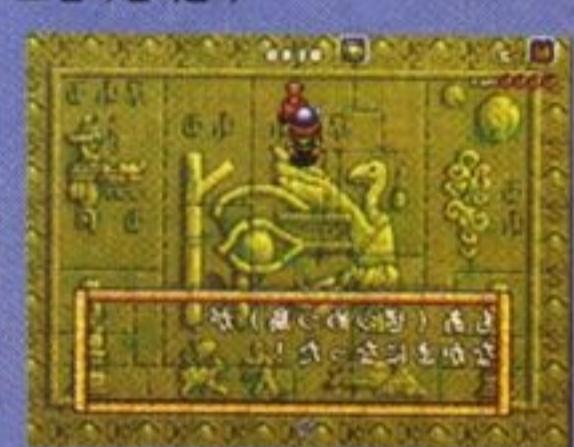
도로시 일가

구멍 안에서 나오는 회오리

이상한 일이다. 배경도 바뀌어 있고…도로시를 찾아가 보면 놀랍게도 어린아이인 것을 볼 수 있다. 밖에 서있는 아이도 할아버지가 아니고… 상황을 정리해 보니 과거의 세계로 왔음을 알 수 있다. 도로시에게 원래의 세계로 돌아가는 방법을 물어보니 상자에 있는 마법의 구두를 사용하면 된다고 한다. 하지만 상자는 물 건너에 있어 얻을 수가 없다. 혹시 동물의 마을에 가면 도움을 받을 지도 모르므로 그 곳으로 향한다.

과거의 동물 마을은 한산하다. 물 쪽에 못보던 동물이 있는데, 말을 걸면 동물 친구가 많은 것을 부러워하며 동료가 된다. 다시 상자 있는 곳으로 오자. 조금전에 동료가 된 친구를 이용해서 구두를 얻고 현재로 돌아온다.

이렇게 하면 상자에 접근할 수 있다

다시 현재로 돌아온 주인공은 이제 구두로 인해서 과거의 세계를 오갈 수 있게 되었다. 회오리를 통해 과거로 갈 수 있었으므로, 이제 지도 상에 회오리가 나타난 곳은 과거로 갈 수가 있게 된 것이다.

눈뜨는 가루를 찾아

마을을 나서니 카메리아 사막 쪽에 회오리가 보인다. 사정없이 달려가 본다.

사막에 있는 유적으로 가보면 과거의 사람들이 재판을 벌이고 있는 것을 볼 수 있다. 여자가 옆방에서 나왔는데, 그 방에서 나올 수 있는 것은 몬스터들 뿐이라며 여자를 몬스터로 몰아세우고 있다(아니, 여자를!). 2층으로 올라가 좀더 정보를 얻은 후에 3층 이상으로 진행한다.

스위치는 아이리스 마을에서 도움을 준 동물을 이용하면 누를 수 있다

잘 보면 옆으로 들어갈 수 있다. 바닥을 주시하자

밧줄을 타고 내려 오면 눈뜨는 가루를 얻을 수 있고, 열리지 않던 문으로 들어가면 보스가 기다리고 있다. 눈뜨는 가루를 뺏기게 된다. 개구리같은데 점프도 하니까 돌아다니며 공격을 하자. 보스를 물리치면 가루를 다시 얻을 수 있고 오리처럼 생긴 새로운 동료 동물을 얻을 수 있다.

웃기게 생긴 개구리. 가까이 있으면 입 안으로 끌려 들어간다

새로운 동료는 자신의 힘은 없지만 다른 동물들의 능력을 배가시켜 준다. 눈뜨는 가루 효과를 이용하는 것이다

보스의 방에서 나오자 그 곳의 주민이 그 방에서 나오는 것을 봤다며 지하감옥에 가둔다. 감옥에서 나온 후에 밖에 있는 주민과 대화를 하면, 사람이 살 새로운 곳을 찾기 위해 떠날 것이라고 한다.

감옥의 바닥에 비치는 빛의 양을 잘 보면 나가는 곳을 찾을 수 있다

것을 가져오면 보스도 따라온다. 이 보스는 이 근처의 몬스터들을 자신이 만들어 냈다고 자랑하면서 공격을 해온다. 거대 인형을 가지고 공격을 해오는데, 인형을 공격해서 파괴하면 보스가 내려와 파편을 주워 다시 만들어 공격해올 것이다. 파편을 가지러 내려올 때가 공격 포인트!

원숭이가 촌장이 된 까닭은

아네모네의 과거로 와서 동물 마을로 가보면 입구에 늙은 원숭이가 한마리 있다. 말을 걸어보니 몬스터들을 물리치기 위해 힘을 뭉쳐야 한다며 몬스터와 싸울 동료를 마을에서 데려오라고 한다. 여러 동물에게 말을 걸면 각자의 여러가지 핑계를 이유로 싸움을 피한다. 늙은 원숭이에게 가면 그럼 자기 혼자라도 싸우겠다면서 마을을 나선다.

뒤를 쫓아가 보니 해변에 쓰러져 있다. 근처의 꽃에게 말을 걸어서 몬스터의 보스(바론)에 대해 물어보자.

꽃 : 바론을 찾는 방법? 글쎄… 조금 전의 원숭이는 해변을 이리저리 걸어다니던데…음, 미안해. 더 이상은 잘 모르겠어

해안을 돌아다녔다고? 일단은 원숭이 주위를 돌아다녀보자. 아무 변화는 없고 발자국만 무수히 생긴다. 그런데 자세히 보면 원숭이의 왼쪽 아래 부근에 발자국이 생기지 않는다. 역시 그곳에서 보스를 만날 수 있다. 판에서 떨어지면 피해를 입으니 주의하여 조작하자. 처음에는 위, 아래에서 구르기만 하다가 두번째에는 보라색 슬라임 같은 형태로 공격해 온다.

보스는 사자나 펭귄과 오리(?)를 합해서 공격하는 것이 좋다

물리치고 마을에서 말을 걸어보면 원숭이가 몬스터를 해치운 것으로 동물들은 알고 있다. 원숭이가 있는 집으로 가서 동물들에게 말을 걸다 보면 원숭이가 깨어난다. 동물들은 이번 기회로 말미암아 원숭이를 촌장으로 뽑자고 한다. 영문도 모르는 원숭이는 얼떨결에 촌장이 된다. 현재로 돌아와 원숭이와 대화를 하면 촌장으로 뽑혔던 용감한(?) 선조 원숭이를 자랑스러워 한다.

얼떨결에 촌장으로 뽑힌 원숭이. 하하, 일단은 뽑아주셔서 감사합니다…

화산지대에서

회오리가 나타난 곳은 화산지대이다. 전에 이상했던 부분으로 가보자. 역시 수상하지만 지금 상태에서는 별다른 방법이 없다. 근처를 살펴보면 새 한마리를 볼 수 있다. 그 새와 말을 걸면 동료가 되는데, 이 새를 이용하면 멀리 있는 물건을 가져올 수 있다. 새와 함께 이상한 부분으로 가서 갑옷처럼 생긴

새로운 동료 동물을 맞이한다

파편은 몸통, 머리 순서로 주워가니까 그 위치에서 대기하고 있다가 공격을 가하자

다리아 계곡의 정체

다리아 계곡에 오면 바닥 근처에 입구가 생겨 있을 것이다. 미로를 통과해서 도착하면 이 계곡 전체가 하나의 몬스터(마더 몬스터)임을 알 수 있다. 보스는 심장인데 펭귄과 사자를 이용해서 공격하자. 이기면 마더 몬스터의 뿔을 얻을 수 있다.

잘못된 사고방식

지도를 보니 소레이유 마을에 회오리가 나타나 있다. 마을로 들어가 집부터 가보자. 주인공의 부모님이 꼬마인데도 결혼

약속을 하고 있는 모습을 볼 수 있다. 성으로 들어가 보니 뭔가 난리가 났나보다.

대화를 정리해 보니 지하 감옥의 몬스터들이 탈출해서 왕을 포위하고 있다고 한다. 얼른 왕이 있는 방으로 가자. 다가서니까 몬스터들이 바쁘게 도망간다. 왕은 무사했지만 이번에는 마을로 도망쳤다고 한다. 마을의 건물들을 조사해보면 교회에서 몬스터들을 발견할 수 있다. 말을 걸어보니 자신들은 아무 잘못도 없는데 단지 몬스터로 태어났다는 이유만으로 갇히고 죽임을 당한다는 것이었다. 그래서 자유를 위해 왕께 부탁하러 갔던 것이라고 한다. 듣고 보니 일리가 있다. 몬스터도 다같은 생물이 아닌가? 모든 것은 평등해야 하는 것이다. 교회를 나오면 병사들이 몬스터를 잡으려고 교회로 들어간다. 걱정이 되어 들어가 보니 너무나 불쌍한 자세로 죽게 됨을 슬퍼해 눈물을 흘리고 있었다(아, 불쌍해라…).

성 안으로 가면 왕이 생명의 은인이라고 고마워하며 마을의 상징으로 주인공을 모델로 해서 분수대를 만들겠다고 한다.

아이가 태어나면 음, LDW라고 이름을 지어요

불쌍한 몬스터들

역사의 분기점에서

이제 마지막으로 치달았다. 몬스터들이 생기게 된 원인과 그 해결을 위해, 라그나센티의 역사를 바로 잡기 위한 일만이 남은 것이다.

블럭을 이동시키면 고랑이 파인다. 스위치를 누르면 물이 흐른다. 수룡의 능력은?

이곳은 왼쪽에 스위치가 있다. 멀다는 것이 힌트

몬스터들이 있는 곳으로 가서 마더 몬스터를 만나 뿔을 보여주면, 미래의 일들을 말해주는 주인공의 이야기를 믿을 것이다. 마더 몬스터는 몬스터들이 이 땅을 침범하게 된 이유를 말해준다. 이 땅에 무언가 충돌해 자신들이 살던 마계에서 이탈되어 버렸고, 여러 차례나 자신들이 마계로 가는 입구로 들어가 보았지만, 알 수 없는 에너지가 가로막고 있어 마계로 돌아갈 수가 없다고 한다, 그래서 어쩔 수 없이 인간의 영역을 침범해서 살아야 할 것같다고 말해준다. 소레이유 마을에서 몬스터들의 입장 아니, 모든 생물의 평등에 대해 조금이나마 이해한 주인공은 마계로의 입구를 열기로 결심한다.

마더 몬스터 : 우리 동족이 입구를 열기 위해 얼마나 죽었는지 몰라. 아니, 그 눈빛은…설마, 정말로 싸우기로 결심한 것인가?

그렇다고 대답하면 마더 몬스터는 그럼 조심하라며 길을 비켜준다. 5개의 방에 들어가 각각의 보스를 해치우고 나오면 중앙에 마지막 마계로의 입구가 생긴다.

미각의 방. 팩맨 게임을 연상하면 된다. 사과를 전부 먹도록…

촉각의 방. 손이 더듬거리며 공격해 온다. 분신술을 이용하는 것도 좋을 듯

시각의 방. 바닥을 부순 후 눈을 공격한다

청각의 방. 음표가 땅의 흐름을 바꾸며 떨어지게 하려고 한다. 점프를 자주 하면 도움이 될 것이다

후각의 방. 주인공이 지나간 자리는 금이 가고 점프를 하거나 충격을 주면 가시가 돋아나 피해를 준다. 이 점을 노려서 분신술과 거북이 등딱지(?)를 이용해 공격하면 쉬울 것이다

가운데 방으로 들어가면 눈덩이 같은 것이 공격을 해온다. 보통 공격으로는 타격을 줄 수 없으므로 일단은 분신술로 적의 공격을 유인한다. 그 뒤 물건을 집어오는 능력을 가진 도도를 이용해서 눈덩이의 일부를 가져오면 눈이 보일 것이다. 이 때 사자로 바꿔서 공격을 한다. 이 방법을 반복하면 될 것이다.

분신술로 적의 공격을 유인한다

적을 해치우면 마계로의 길이 열리고 몬스터들은 빛을 접하지도, 인간의 영역을 침범하지도 않고 자신들의 세계인 마계로 되돌아 간다. 몬스터들의 탄생 자체를 없애버려서 인지 주인공의 아버지도 살아 있다. 그런데 포치가 없다. 왕의 방으로 가면 포치가 왕의 개와 놀고 있다(수준이 높은 친구를 사귀는 군). 모든 모험이 끝나 버렸으니 포치와 산책을 나가겠다고 아리스에게 말하면 게임은 대단원의 막을 내린다.

포치는 붙임성이 좋다

가벼운 마음으로 산책을 떠난다

분석을 마치며

오랫만에 재미있는 게임을 접한 것같다. 얼핏 보아서는 '젤다의 전설' 분위기가 팍팍 났는데, 진행하다보니 나름대로의 독창적인 면도 느낄 수 있었다. 특히 제작팀인 네스텍(NEXT-ECH)은 '액스렌자'를 제작했던 팀으로, 역시 그래픽에서는 다른 게임에 비해 뛰어난 우수성을 보이고 있다(단지 색상뿐만 아니라, '건스타 히어로즈' 처럼 여러 기법을 선보이고 있다). 비교적 쉬운 게임의 난이도, 아기자기 하면서도 균형있는 구성, 길지도 짧지도 않은 적당한 플레이 시간이 그동안 롤플레잉 게임을 원하던 유저들의 인기를 끌기에 충분하지 않을까 한다. 세가의 롤플레잉 제작 계획인 '메가 롤프레잉 프로젝트'의 첫 작품으로써 다음 작품들(샤이닝 포스CD, 영웅전설2, 써징오라 등)의 기대를 모으기에 적합한 게임이라 생각한다.

동물능력 일람표

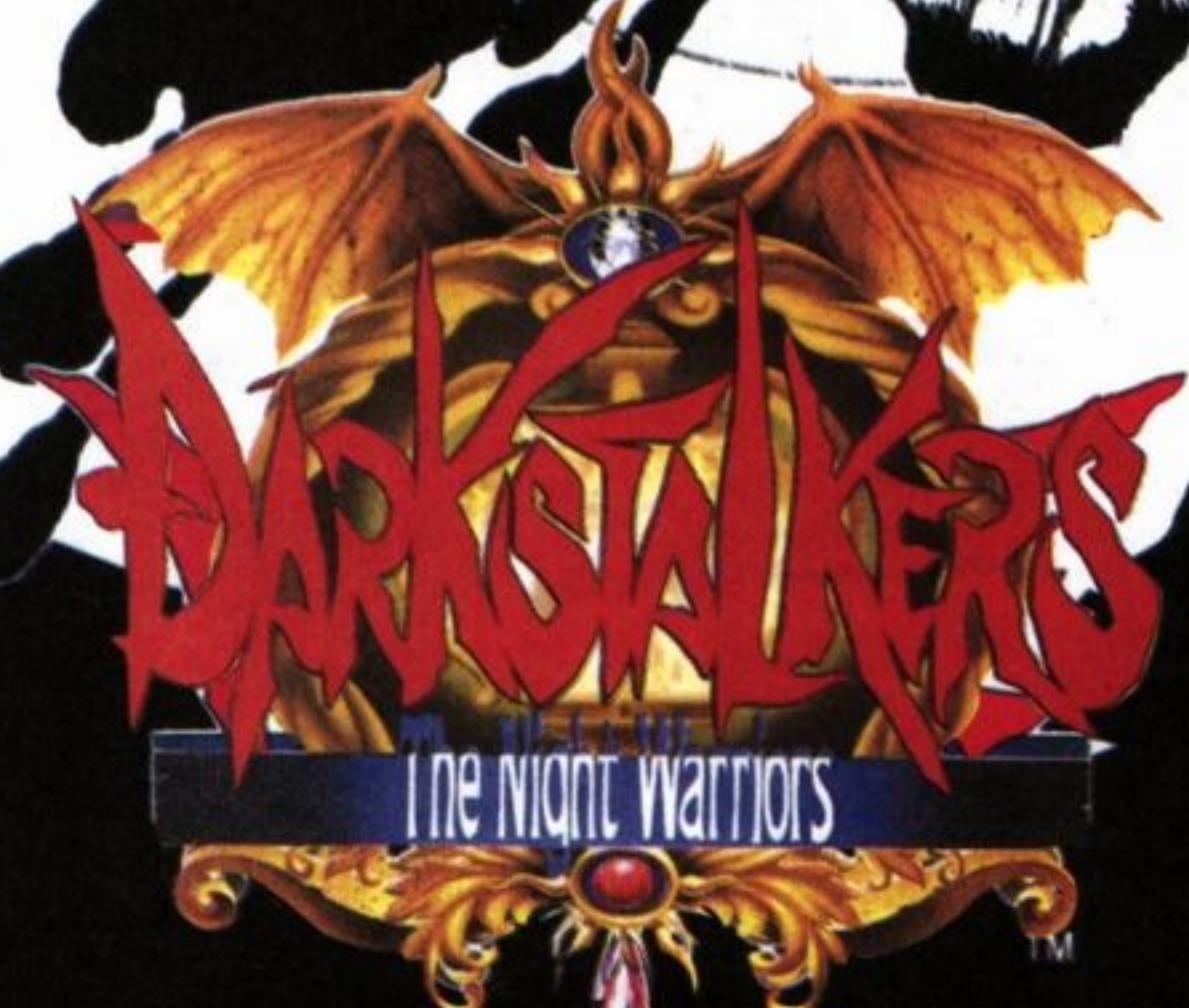
	공격효과 없음(접촉한 적을 마비 시킨다)	공격 효과는 없지만 다른 동물들의 능력을 향상 시켜준다	불꽃으로 공격한다	주인공의 이동속도를 2배로 올려준다
	커다란 적을 마비시킨다(큰 효과는 없다)	X	적을 공격한 후 3개의 불꽃이 원을 그리며 2차 공격을 한다	주인공의 이동속도를 3배로 올려준다
	X	커다란 적이나 물건을 끌어온다	적의 생명력을 빨아내는 불꽃마법	X
	X	X	큰 위력의 검은 마법	X

	얼음으로 공격한다	검을 휘두르는 속도가 2배로 오른다	검이 일정시간 동안 비행을 한다	검을 날린 후 원하는 방향으로 움직일 수 있다
	공격당한 적을 중심으로 일정한 거리내의 적에게 얼음으로 동시공격을 한다	검을 휘두르는 속도가 3배로 오른다	검의 비행시간이 무제한으로 된다	검을 날린 후 원하는 방향으로 움직이는 거리가 무제한으로 된다
	적의 생명력을 빨아내는 얼음마법	X	X	X
	X	X	X	X

직접사용 불가능. 주인공이 죽었을 때 부활시켜주고 사라진다	지도상의 물을 건널 수 있게 해주며 일반 화면에서의 물이나 지형으로 인한 피해를 입지않게 해준다	딱딱한 등껍질을 상자처럼 사용할 수 있다	일정시간 무적이 된다	일정시간 화면 내의 적을 동시에 공격한다	주인공의 모습으로 변신해서 적의 공격을 유도한다

스포키! 게임환타지아 700-7400
전화 한통화로 새로운 게임 소식을 알 수 있는 스포키!
게임 공략까지 있는 스포키 게임 정보 700-7400
* 문의 : 705-0821 * 확인 : 775호

게임챔프 음성 신문고 등장!
하시고 싶은 이야기들은 이곳에 하세요
사용방법은 705-1312를 누르시고 187*번을 누르세요. 이 번호는 전화요금 외의 별도 요금은 없습니다. 1. 정기구독 및 단행본 신청방법
1. 각종 코너의 마감일 1. 만물시장 1. 건의사항 1. 게임문의 방법

책속의 책
챔프아케이드
챔프가 만드는 아케이드 게임 완전 소개서
집중공략 다크 스토커즈
신작소개 간간행진곡
아케이드 히트게임 차트
아케이드 천국 용산 네오지오 전문점
신작 발매 리스트
아케이드 차트
DARKSTALKERS
The Night Warriors
TM

통쾌 간간 행진곡

＊ADK ＊네오지오 ＊3D 대전 액션 ＊발매일 미정

사상 처음으로 박력넘치는 리얼 3D 대전 액션 게임이 등장했다. 그 이름만 들어도 가슴 설레는 간간행진곡. 제작사는 월드 히어로즈 등을 개발한 ADK이다. 기존의 네오지오용에서 볼 수 없었던 3D 대전 게임의 진수를 맛보도록 하자.

천상의 사자 신

키사라

이 섬광의 백아

레온할트 검은 폭우

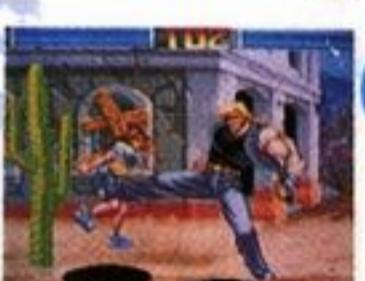
보비 갈색의 탄환

후우마 질풍노도의 난폭군

통쾌한 게임시스템

우선은 조작방법에 주목하고 싶다. 버튼은 A, B, C의 3버튼이 있어 4개 버튼이 있는 네오지오에서는 D버튼은 사용하지 않는다. A버튼에서 던지고, B버튼에서 차고, C버튼으로 점프와 레버를 밑으로 내리는 동시에 C버튼으로 도전을 한다.

대쉬를 하는 장면.
가고싶은 방향으로 빨리 레버를 1회 넣는다

게이지에 주목하자.
슈퍼 스화 2 터보와 같은 콤보 게이지가 있다

특수시스템도 간간

이 게임, 대쉬가 존재하지만 그 시스템이 변하고 있다. 동일 방향으로 재빨리 2회 넣는 것이 아니라 자신이 가고 싶은 방향으로 빨리 레버를 1회 넣으면 된다.

자신과 적이 종축상으로 설 수 있다

드디어 필살기 작열

간간의 필살기

이 게임의 가장 큰 컨셉트의 하나로 쉴틈없이 공격해 온다는 것이다. 게임 그자체가 공격하면 공격할 수록 유리하게 전개되는 디자인이다. 이것은 일격필살이라는 대기술로 어떤 조건하에서도 다시 볼 수 없는 것이다. 그 조건이라는 것은

1. 자신의 캐릭터가 열혈상태로 되는 것,
2. 상대의 체력 게이지가 빨갛게 된다는 것이다

© 1994 ADK

"가정용 네오지오 게임은 꽉 잡았습니다!"

작년부터 네오지오 게임기의 본격적인 출하로 네오지오 게임 시장의 활성화를 가져다 주었다. 그로 인해 서울과 부산 지역 등지에 네오지오 관련 전문 매장이 속속 등장해 그 세력을 넓혀가고 있다. 그중 게임의 메카로 불리우는 용산 게임 상가에 등장한 네오지오 전문 매장이 있어 관심이 집중되고 있다.

저희 매장은 가정용 네오지오 서울 총판으로 4월 말에 오픈 되었습니다. 그러므로 전문 취급점인 만큼 국내에 등장한 모든 네오지오 게임 팩을 접할 수 있는 유일한 매장입니다.

특히 업소용 게임으로 잘 알려진「아랑전설」과「용호의 권」,「사무라이 쇼다운」등의 가정용 소프트웨어를 판매하고 있습니다. 아마도 오락실에 새로운 게임이 등장했다면 한두달 이후에는 저희 게임 매장에서 가정용 소프트웨어로 구입하실 수 있을 겁니다.

게임 매장을 상대로 도매를 하고 있지만 소비자 분들이 찾아 주셔도 항상 잘 대해 드리고 있습니다. 간혹 어린 학생들이 이 매장 저매장을 다니며 게임의 가격을 알아보고 제일 저렴한 매장에서 게임을 구매하시는 경향이 있는데요, 그렇다면 저희 매장을 찾아 주세요. 저희 매장은 시기와 게임팩 보유 수량에 관계없이 가격이 일정하므로 믿고 구입하실 수 있으니까요.

연락처 : 화이트 소프트랜드 (702—7091)

매장 대표 이건일씨

●농협
●선인상가
▲고가
●화이트 소프트
원효로
●제일은행
주차장

또한 네오지오에 관한 모든 주변기기 전품목의 취급으로 다른 매장과 틀린 네오지오 전문 매장임을 확실히 느끼실 수 있을 것입니다. 또한 고객 서비스의 일환으로 언제나 확실하고 신속한 정보를 얻을 수 있는데, 가령 게임 경진대회에 관련된 모든 정보, 가정용 네오지오 게임에 관한 정보 등을 얻을 수 있습니다.

매장은 작다기 보다는 아담하고 아늑하지만 가정용 네오지오 게임에 있어서는 어느 누구에게도 뒤지지 않을 자신이 있는 매장임을 자부합니다. 또한 많은 독자 여러분과 친구가 되고 싶어요. 혹시 용산에 나오신다면 저희 매장에 한번 들러주세요.

신작발매 리스트

국산 개발 게임은 제작사 앞에 (국)이라는 마크를 표시했습니다.
이 리스트는 한국 전자 유기장 협회의 심의에 통과된 정품 게임입니다.

게임명	제작사	장르
디크스토커즈	캡콤	액션
최후의 테니스	아트 엔 뮤직	스포츠
하이퍼 티샷	비디오시스템	스포츠
최종분석	(국)덕산교역	퍼즐
스트라이크 뻑	기엘코	슈팅
비수건	(국)유니아트 무역	슈팅
디루마 도장	메트론	액션
슈아웃 올드루손	제이씨	슈팅
레블루션 엑스	아메리칸레이저	액션
뉴 점보 농구	(국, 제)경북저나	체련

아케이트 히트게임 차트

순위	제목	제작사	장르
1	버철 화이터	세가	대전 액션
2	에일리언 VS 프레데테	캡콤	액션
3	월드히어로즈 2 JET	SNK	대전 액션
4	용호의 권2	SNK	대전 액션
5	슈퍼 스화2	캡콤	대전 액션
6	라이덴 2	세이브	슈팅
7	트윈이글2	세타	슈팅
8	득점왕2	SNK	축구
9	캡틴 플래그(깃발들기)	자레코	체련
10	왕중왕	(국)빅코	대전 액션

게임정보 700—7400 스포키!!

다크 스토커즈

*아케이드 *캡콤 * 플레이중 *대전 액션

게임 방식은 요즘 흔한 3판 2승제 대전 격투 게임이다. 하지만 캐릭터가 정말 대단하다. 세계 각국의 유명(?)한 몬스터 및 귀신들을 다 모아 놨다.

드라큘라 아저씨에 프랑켄슈타인 몬스터, 고양이 소녀에 박쥐 아가씨, 미이라에 비사문천(일본귀신) 등 10명(?)의 캐릭터가 나오는데 게임 중간마다 코믹한 장면도 많고 여러가지로 신경쓴 흔적이 보인다. 그래픽은 여느 캡콤 게임과는 다르게 만화풍의 그래픽을 (드래곤볼 Z-오락실판의 그래픽)도입했다. 캐릭터의 움직임은 정말 부드럽고 필살기 또한 개성적이다.

아케이드 집중공략

정말이지 오우~ 하는 탄성이 나올 정도로 멋지게 나온다. 뱀파이어가 나올 때는 박쥐가 날아와서 변한다. 또한 늑대인간이 나올 때는 처음에는 사람이었다가 얼굴을 움켜쥐며 늑대로 변하고....

고양이 소녀는 하얀 고양이가 번쩍하면서 커지는데....

정말 저런 고양이가 있나 싶을 정도로 이쁘게 생겼다.

스페셜 게이지란..?

슈퍼스화 터보의 슈퍼콤보 시스템을 계승한 것같은데 화면 밑에 필살기 게이지가 있어 공격을 하면 이 게이지가 올라가고 꽉 차면 일반 필살기보다 더욱 강한(당연?) 초필살기가 나온다. 슈퍼스화 터보와 다른 점은 이 게이지가 느는 도중에 필살기를 쓰면 일정량 게이지가 감소한다는 것이다. 또한 이 게이지가 꽉 찼을 때 보통기술을 쓰면 몇배로 파워 업되어서 나가기도 한다. 그리고 캐릭터 별로 스페셜 필살기라는 것이 존재하는데 이 기술을 가지고 있지 않은 캐릭터들도 있다는 것이 특색이다.

15,000 애니메이션 처리

전작인 슈퍼 스화2 터보에도 펼쳐졌었던 15,000 애니메이션 패턴들이 표현되었다.

캐릭터가 처음 등장할 때는

진화된 기술들

기술로 보면 역시 스파의 영향을 받았다. 승룡권류. 섬머솔트킥도 존재. 보통기술과 스페셜 게이지가 꽉 찼을 때 나가는 초필살기, 또 파워업된 필살기. 이것을 잘 활용해야만 상대를 이길수 있을 것이다. 그리고 공중막기가 된다는 점이다. 상대방에게 공격해 들어갈 때 상대방이 기술을 걸면 방어가 가능하다는 것이다. 물론 우리측 캐릭터가 기술을 걸었다거나 하면 방어가 불가능. 또 하나의 특징은 대쉬가 된다는 것이다. 물론 대쉬보다 진보(?)된 대쉬 점프도 가능하다. 대쉬하다가 기술을 걸면 약간 변형된 필살기가 나가거나 캐릭터만의 독특한 필살기가 나간다.

필살기는 캐릭터가 애니메이션 처리가 되어서 그런지 구사가 잘 안되지만 개성적인 필살기를 볼 수 있다. 그리고 코믹하게 만들었다. 각 캐릭터별로 너무나도 강렬한 개성의 필살기가 이 게임의 재미를 더해 준다.

각 캐릭터별 필살기

1P 캐릭터가 왼쪽에 있을 때가 기준. 각 캐릭터별로 대쉬가 존재한다. 또한 공중방어도 가능하다. 그리고 스페셜 필살기는 스페셜 게이지가 꽉 차서 반짝거릴 때만 사용 가능하다. 이 필살기는 캐릭터마다 틀리다.

기본조작 법

대쉬

→→(앞으로 대쉬)

←←(뒤로 대쉬)

공중 방어

점프중← (점프 도중 필살기를 걸었으면 방어 불가능)

데미트리 멕시모프 (뱀파이어)

무시무시한 뱀파이어다. 날카로운 이빨이 돋보이는 캐릭터. 보통의 캐릭터로 그다지 강하지도 않고 중급자에게 알맞은 캐릭터.

데몬 클래들 (Demon Cradle)
(→↓↘ + 펀치 버튼)

출생지 : 로마
출생 : 1483

카오스 플레어 (Chaos Flare)
(↓↘→ + 펀치 버튼)

배트 스핀 (Bat Spin)
(↓↙← + 킥 버튼)

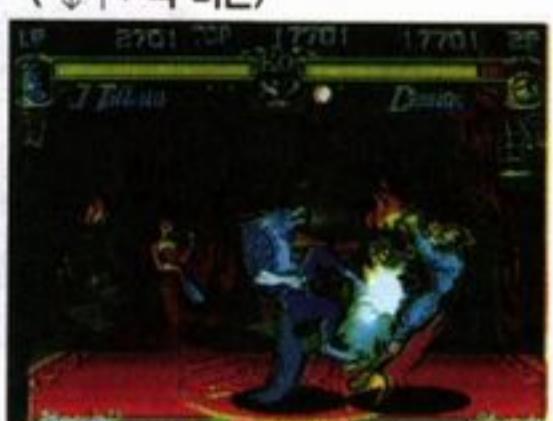
공중 카오스플레어
(점프중에 쏜다)

대쉬 - 데몬 클래들
(앞으로 비스듬히 나간다)

존 탤바인(인간늑대)

보름달이 뜨면 늑대로 변하는 인간늑대 (?). 기술은 단순하지만 조금 익숙해지면 상당한 강적이 되는 캐릭터.

출생지 : 영국
출생 : 1940년

비스트 러쉬
(Beast Rush)
지상에 있을 때(↓↘→ + 펀치 버튼)

공중에 있을 때(→↘↓+ 펀치 버튼)

앞으로 비스듬히 공격
(→↓↘+ 펀치 버튼)

클라임 레이저 (Climb Laser)
(↓↑+ 킥 버튼)

스페셜 필살기
와일드 싸이클러 (Wild Circular)
(→↙↓↘← + 펀치버튼)

빅토르 폰 게르덴하임(프랑켄쉬타인)

스페셜 필살기

스피드는 느리지만 파워로 승부한다. 온 몸에 힘이 넘치는 파워 사나이(?). 스피드가 다소 느리다는 점이 있지만 파워로 커버한다.

출생지 : 독일
출 생 : 1830

가이로 크러쉬 (Gyro Crush)
(↓↙←→+ 펀치버튼)

기가 해머 (Giga Hammer)
(←모아서→ + 펀치 버튼)

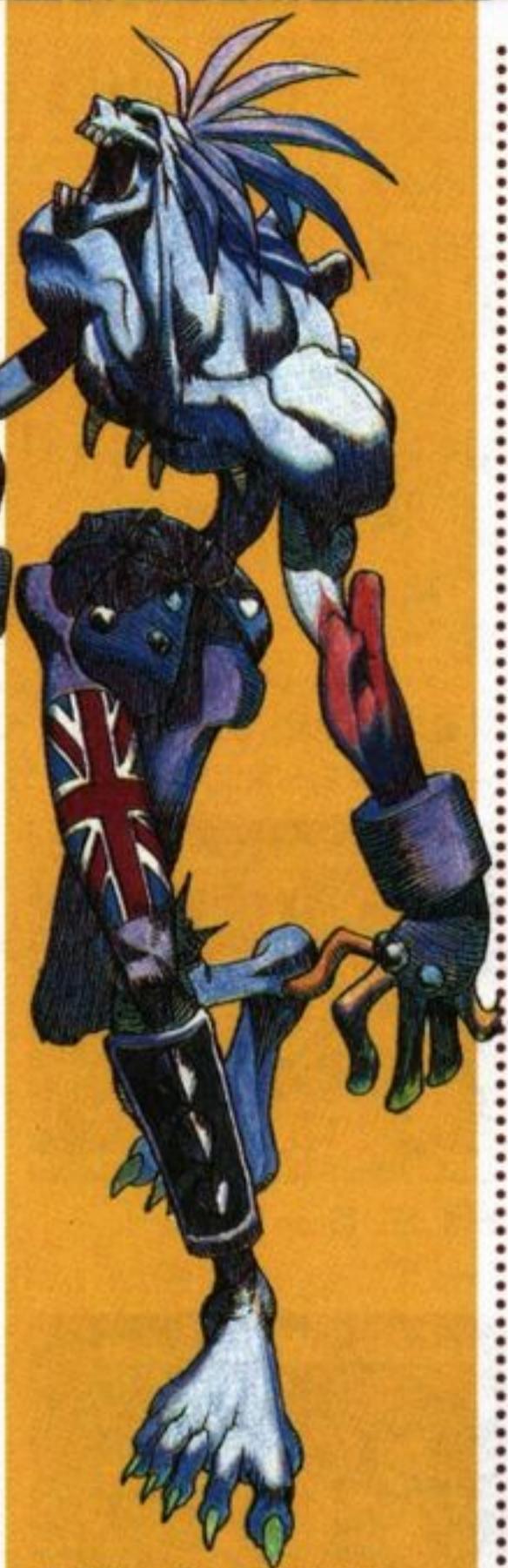
기가 번 (Giga Burn)
(↓↙←+ 킥 버튼)

기가 버스터 (Giga Buster)
(←모아서→ + 킥 버튼)

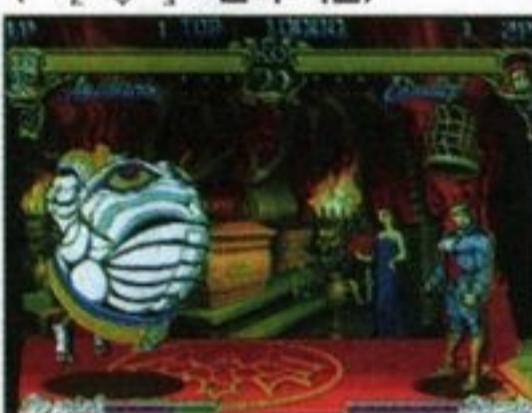
로드랩터(좀비)

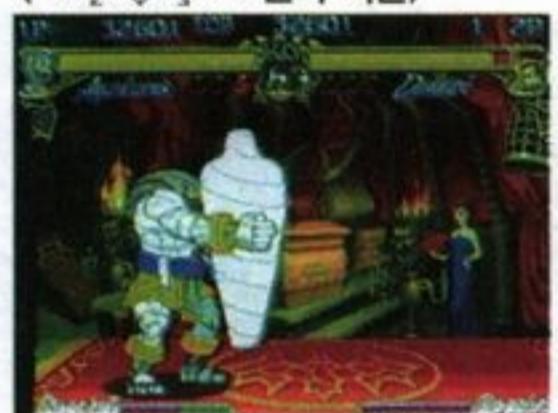
영원히 죽지 않는 좀비. 끈질긴 생명력으로 자신의 몸도 희생하여(?) 승리를 챙취한다. 아마도 생전에 헤비메탈리안이었을 듯...

데스 허리케인 (Death Hurricane)
(↓↙←+ 킥 버튼)

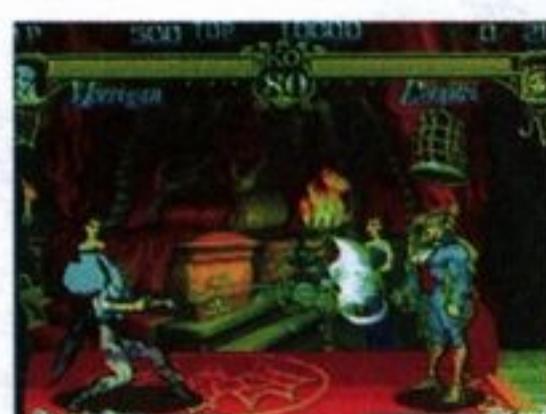
스컬 자베린 (Skull Javelin)
(↓↑+ 킥 버튼)

헬스 게이트
(Hell's Gate)
(→↙↓↘←+킥 버튼)

스페셜 필살기
스컬 퍼니쉬 (Skull Punish)
(↓↘→↗+ 펀치 버튼)

출생지 : 오스트레일리아
출생 : 1940년

애너카리스(미이라)

고대 피라밋을 지키는 미이라. 전 캐릭터 중 스피드가 가장 느리다. 파워는 상급이고 공중전에도 강하다. 그러나 기술이 빈틈이 많다는 것이 흠이다.

출생지 : 이집트
출생 : 기원전 2664

로얄 저그먼트 데이
(Royal Judgment Day)
(→↙↓↘+ 펀치 버튼)

에코 백
(Echo Back)
(←↙↓↘→+ 펀치 버튼)

머리건 앤슬렌드(마녀)

박쥐를 데리고 다니는 마녀. 두가지 이상의 필살기를 조합하여 사용하면 거의 무적이다. 스피드도 좋고 공중전에도 강하다.

소울 피스트 (Soul Fist)
지상에 있을 때
(↓↘→+ 펀치 버튼)

공중에 있을 때
(↑↗→ + 펀치 버튼)

셰도우 블레이드(Shadow Blade)
(→↓↘ + 펀치 버튼)

쉘 킥 (Shell Kick)
(점프중에↓↙← + 킥 버튼)

스페셜 필살기
(↓↙↓ + 킥 버튼)

출생지:스코틀랜드
출생:1678

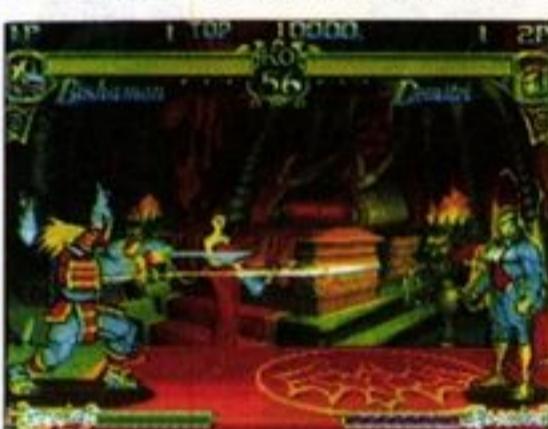
펠리시아(고양이 소녀)

천진난만한 모습이 귀여운 고양이 소녀. 능력은 보통이며 기술은 연타 계열이 많으며 리치가 길다. 초보자에게 알맞은 캐릭터.

출생지 : 미국
출 생 : 1967

롤링 스크렛치 (Rolling Scratch)
(→↘↓↙ + **펀치 버튼**)

델타 킥 (Delta Kick)
(←↓↙ + **킥 버튼**)

비샤몬(사무라이)

갑옷을 입고 나오는 사무라이로 주위를 호위하는 불(?)을 달고 다닌다. 칼을 사용하며 스피드와 파워는 중간이고 공중전에 비교적 강한 캐릭터.

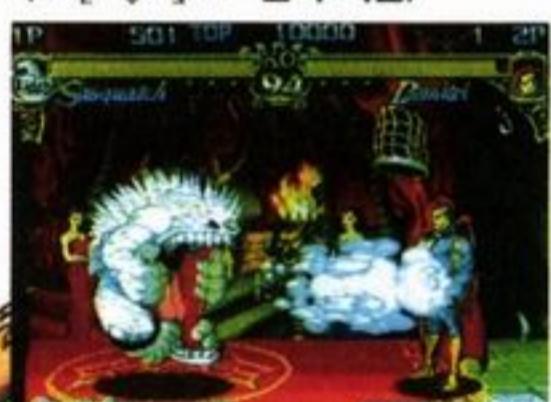
퀵 슬래쉬 (Quick Slash)
(← **모아서** → **킥 버튼이나 펀치 버튼**)

스냅 소드 (Snap Sword)
(←↙↓↘→ + **펀치 버튼**)

출생지 : 일본
출 생 : 1673

리쿠오(인어)

물속에 사는 인어. 리치가 제법 길다. 의외로 허점이 적은 캐릭터이다. 파워는 좀 떨어진다. 그러나 상대의 허점을 찌르는 필살기가 많고 공중전에도 강하다.

포이즌 브레스
(Poison Breath)
(←↙↓↘→ + **킥 버튼**)

출생지 : 브라질
출 생 : 1953

싸스콰치(설인)

눈 덮인 평원에 사는 설인. 역시 적을 얼음으로 만드는 기술이 많다. 스피드는 느리다. 파워는 중간정도 상급자에게 권하고 싶은 캐릭터.

빅 스노우 (Big Snow)
(←↙↓↘→ + **펀치 버튼**)

출생지 : 캐나다
출 생 : 1903

컴퓨터 대전 공략

Vs 데미트리

카오스 플레어 공격에 주의해야 한다. 이 공격을 점프해서 뛰어넘으면 데몬 클래들 공격이 이어질 수도 있기 때문이다. 그리고 공중전시에는 점프-카오스 플레어 공격에 주의해야 한다. 특히 배트 스핀 공격은 갑자기 사라졌다 나타나므로 방어위치를 잘 잡아야 한다.

대쉬-데몬클래들 공격도 주의해야 한다. 이때의 공격 형태는 약간 앞으로 튀어나오는 형태가 된다.

Vs 존

그다지 어렵지도 않은 캐릭터 3가지의 비스트 러쉬 공격은 충분히 허를 찔릴 수 있기 때문이다. 지상으로 날아오거나 앞으로 튀어 나오기 때문에 예측하기가 대단히 어렵다. 또한 공중전시에도 이 공격을 받을 수 있으므로 주의한다. 점프 공격을 가할 때에는 클레임 레이저 공격에 당할 수도 있으므로 빠른 동작으로 방어해야 한다.

Vs 빅토르

스피드가 느려서 상대하기 쉬운 캐릭터이나 파워가 강해서 한번만 맞아도 타격이 크다. 하체 공격에 의외로 약하고 반응이 느리다. 기가 해머 공격이나 기가 버스터 공격은 앞으로 나오면서 공격하는 형태가 된다. 보통의 펀치 공격과 킥공격을 주의한다.

Vs 로드

파워는 좀 약하나 스피드가 뛰어나 상대하기 까다롭다. 데스 허리케인은곡선을 그리며 공중으로 올라가므로 주의가 필요. 헬즈 게이트도 주의해야 할 것들 중 하나이다. 앞에서 사라져서 갑자기 뒤에 나타나기 때문이다.

점프중에는 스컬 자베린 공격을 주의하면 된다.

Vs 머리건

스피드가 뛰어나 상대하는데 상당한 고전이 예상되는 캐릭터이다. 공중전에는 당할 캐릭터가 없을 정도이다. 소울 피스트-셰도우 블레이드 공격만 주의하면 그다지 어렵지 않은 캐릭터이다. 공중전에서는 공중 소울 피스트 공격과 쉘킥에 주의한다.

Vs 애너카리스

스피드가 가장 최악인 캐릭터이나 생각치도 못한 공격에 당할 수도 있다.

가령 점프킥 같은 경우는 상체는 위에 떠 있고 다리는 아래에서 공격해 오니 주의해서 보지 않으면 상당히 애를 먹는다. 카핀 댄스 공격은 위에서 관이 떨어지는데 어디로 떨어뜨릴지 모르므로 주의해야 한다.

Vs 펠리시아

펠리시아의 롤링 공격은 두가지 형태가 있다. 통통 튀어서 오는 것과 땅으로 굴러서 오는 공격이다. 이것을 잘 구분해서 방어해야 한다. 아니면 그 뒤에 이어지는 공격에 타격을 입기 때문이다. 이 공격만 주의하면 무난히 이길 수 있는 캐릭터.

Vs 비샤몬

스피드는 그리 빠르지 않으나 공격시에 나오는 스피드는 빠르다. 스냅 소드 공격을 할 때에는 의외의 빈틈이 생기므로 이 때를 노려 공격해야 한다. 공중전이나 비샤몬이 점프 했을 시에는 쎌 오브 데스 공격이 나오므로 주의하자.

Vs 리쿠오

공격 범위가 넓으며 공중전에도 강하다. 소닉 웨이브 공격은 위 아래로 퍼지므로 주의한다. 이 공격을 당했을 때는 잠시 경직 상태가 되므로 후속타를 맞을 가능성이 높다.

Vs 싸스콰치

되도록 거리를 유지하며 접근전을 피해야 한다.

그리고 생긴것 답지 않게 공중전에도 강하다. 점프 공격을 할때에는 빅 타워 공격으로 반격 당할 염려가 있으므로 요주의.

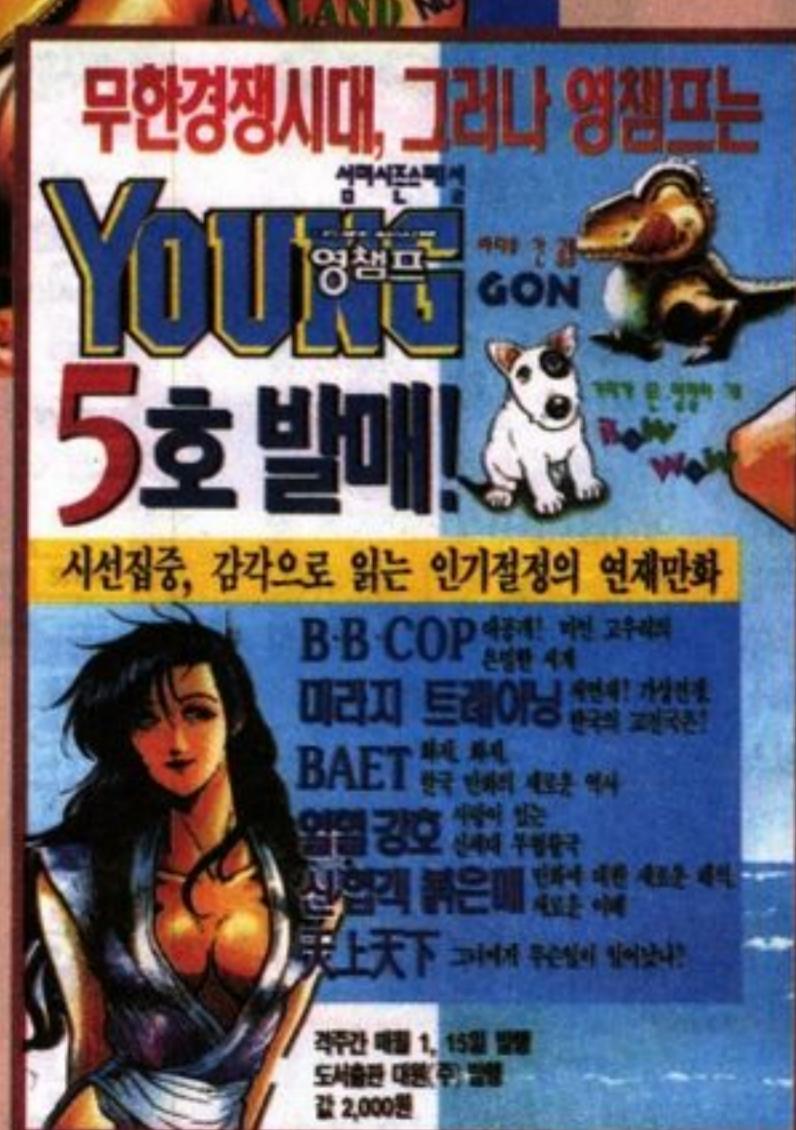
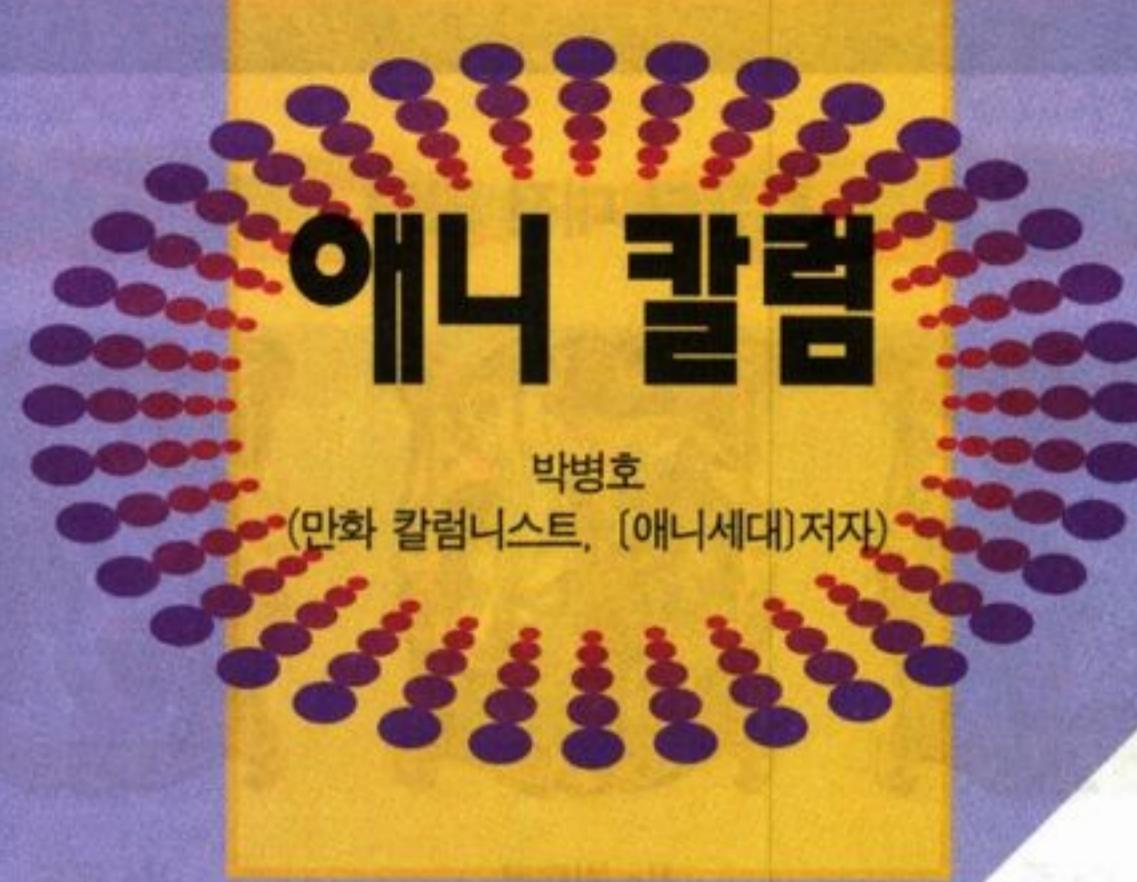
분석을 마치며..

이 게임은 특유의 부드러운 움직임과 만화와 같은 그래픽 그리고 개성이 강한 캐릭터를 이용했다. 특이하고 재미있는 소재를 정해 게임으로 만들었다. 괴기영화에나 나올 듯한 캐릭터들을 모아 대전을 한다는것이 독특하다. 요즘같이 무더위가 계속되는 날 이 게임을 하면 등골이 오싹해지면서 시원해지지 않을까 생각된다.

애니 칼럼

박병호
(만화 칼럼니스트, 〔애니세대〕저자)

대략 한 달쯤 앞서거니 뒷서거니 하면서 성격이 비슷한 두개의 만화잡지가 창간되었다.

먼저 창간한 것이 영챔프. 대원동화사에서 만드는 잡지로 이 회사에서는 예전부터 주간 소년 챔프 등의 잡지를 이미 내고 있는 상태에서 이를 지난 6월 1일 창간했다.

그 다음에 영점프가 7월 12일에 창간했다. 서울문화사는 한국 최초로 주간만화잡지인 주간 소년 아이큐 점프를 창간했으며, 만화잡지뿐만 아니라 우먼센스, 일요신문, 스타채널 등 다양한 잡지를 내고 있다.

두 잡지는 너무나도 비슷하다. 이름에 '젊음'을 의미하는 YOUNG이라는 단어를 사용했다는 것도 그렇고 매월 1일과 15일에 발행한다는 것도 그렇다. 가격이 2000원으로 책정되었다는 것, 신인 작가들이 많이 등용되었다는 것, 내부에 인기가수의 원색화보가 들어있다는 것 등등... 그렇지만 무엇보다도 비슷한 것은 이 잡지들이 공통적으로 20대 남성층을 노리고 있다는 사실이다.

이 두 잡지를 보고서 맨 처음 생각나는 것은 일본 만화잡지의 역사다. 원래 일본의 만화잡지는 월간지에서부터 시작되었다. 우리나라에서 월간 보물섬이 처음 창간한 후 몇년이 지나 만화잡지들이 많이 나오게 된 것과 비슷한 과정이 일본에서도 있었던 것이다.

월간 만화잡지가 일단 창간되고 라이벌 잡지들이 쏟아지기 시작한 후, 일본 만화계는 주간 만화잡지를 만들어냈다.

그리하여 창간한 것이 주간 소년 점프, 주간소년 매거진 등의 잡지들이다.

처음 창간한 만화 주간지들이 소년층을 주된 독자층으로 삼았지만, 10대 소년층 이외에도 만화가 뻗어나갈 수 있는 가능성이 높다는 것을 일본의 출판업자들은 곧 파악했다. 그리하여 소녀 만화지, 성인 만화지가 창간되었고, '영 어덜트'라고 불리워지는 18세-25세층을 대상으로 하는 잡지들도 만들어졌다. 일본의 영점프나 빅 코믹 등이 바로 영 어덜트를 노리고 만들어지는 잡지들이다.

영 어덜트를 대상으로 하는 이들 잡지들이 연재하는 만화들은 주로 소년잡지보다 한층 더 강한 폭력, 그리고 소년잡지보다는 상세하지만 성인잡지보다는 조금 점잖은 성의 묘사 등이 주된 특징이라 하겠다. 즉, 자극적이라는 것이다. 영점프에 연재중인 〈공작왕〉이 좋은 사례라 하겠다.

영 어덜트용 만화잡지들이 표현의 영역이 넓어졌다는 것을 이용하여 자극적인 만화를 그린다는 단점이 있는 것은 사실이지만, 보다 수준이 높으면서도 젊은 힘이 넘치는 작품이 나올 수 있는 가능성을 열어준 것 또한 사실이다. 냉전시대에 생겨난 힘의 균열을 이용하여 전세계에 정치적인 파문을 일으킨다는 내용의 만화 〈침묵의 함대〉가 그런 류의 작품이다. 〈침묵의 함대〉를 비롯한 많은 작품들이 구태의연한 일본 정치계를 지난 수년간 계속 비판해왔고, 그것이 일본의 젊은이들에게 강한 호소를 하였는지 일본 자민당이 처음으로 권좌에서 밀려나는 사태가 드디어 벌어지고 말았다.

한국의 영점프와 영챔프는 아직 창간한 지 얼마 되지 않는 잡지들이다. 이 잡지들이 한국 젊은이들에게 널리 읽혀지고, 또 이들에게 진취적이고도 발전적인 사상을 심어줄 수 있는 좋은 잡지가 되기를 진심으로 희망한다.

명작스테이션

엄마는 국민학교 4학년

미즈키 나츠미
밝고 명랑한 여자아이. 국민학교 4학년 2반의 인기인입니다. 어느날 미라이가 나타남으로 해서, 눈코뜰 새 없이 바쁜 나날을 보내개 됩니다. 그날 이래 육아에, 가사에 대활약입니다.

미라이
15년 후의 나츠미의 아기. 타임 슬립에 의하여 국민학교 4학년인 나츠미의 곁에 오게 됩니다. 천진난만하고 생각치 않은 행동으로 주위를 뒤흔들어 놓습니다.

시마무라 이즈미
나츠미의 이모. 만화가 지망생입니다. 런던에 부임하게 된 나츠미네 집을 봐 주기 위하여 찾아왔습니다. 하지만 뜻하지 않던 미라이의 등장으로 생각치도 않던 나날을 보내는 운명에…

야마구치 다이스케
나츠미의 학교 친구. 스포츠 만능의 골목대장으로 기계를 다루는데 능숙합니다. 나츠미와는 얼굴을 맞대기만 하면 싸우는 사이. 하지만 만약의 경우가 되면 의지가 되는 존재입니다.

평범한 소녀의 이야기

도쿄 근교에 사는 국민학교 4학년생 미즈키 나츠미는 평범한 소녀.

아빠와 엄마가 한발 앞서 런던으로 떠나셔서, 오늘 밤은 혼자서 집을 지켜야 할 모양이다. 그런데 번개가 치며 텔레비전이 번쩍하고 빛을 내는 듯 싶더니, 그 안으로부터 아기가 튀어나온 것이 아닌가?

처음에는 깜짝 놀란 나쯔미였지만, 귀여운 아기를 금방 좋아하게 된다.

내일이면 부모님이 기다리시는 런던으로 떠나야 할 몸이지만, 이 아기 때문에 그러지도 못할 모양… 한편 빈집을 보아주기 위해 찾아온 이즈미 이모는 개와 아기가 딱 질색이다. 이모는 아기를 경찰에 맡기자고 말하지만, 나츠미는 결사 반대. 자신이 아기를 돌볼 것을 결심한다.

다음날 아기를 이모에게 맡기고 나츠미는 학교에 가지만, 만화가 지망생인 이모에겐 아기 뒤치닥거리를 할 생각은 별로 없다. 결국 아이를 데리고 밖으로 나오는데… 한편 나츠미는 학교에서 아기와 함께 떨어진 콤팩트가 울리는 소리를 듣고 이모를 찾아나선다. 결국

그날 밤, 혼자서 집을 보고 있으려니 TV에서 돌연 아기가…

이모를 찾아낸 나츠미는 말다툼을 벌이게 되고, 그때 콤팩트 안으로부터 말소리가… 그것은 15년후의 나츠미로부터의 통신이었다.

아기의 이름은 미라이(未來). 15년 후의 자신의 아이임을 알게 된 나츠미는 미라이를 키울 결심을 한다. 하지만 이 일은 이즈미 이모를 제외한 모두에게 비밀로 하지 않으면 안된다. 미래가 변할지도 모르기 때문이다.

하지만 아직 어린 나츠미에게 육아는 너무나 버겨운 짐. 금새 녹초가 되고 만다. 그런 나츠미를 보고 친구인 다마에와 에리꼬가 나츠미네 집안 일을 거들러 찾아온다. 나츠미는 황급히 미라이를 숨기고 다마에와 에리꼬를 맞아들이는데, 위기일발! 잠시 한눈을 판 사이 미라이가 지붕으로부터 떨어질 뻔한 것이다.

발각되는 미라이

나츠미 일행은 귀신이나온다는 소문을 듣고, 언덕위에 세워진 저택의 탐험을 하게 되었다. 건물 안에 들어간 나츠미 일행은 갑자기 나타난 괴물에게 쫓겨 저택안으로 도망치게 되고, 도망쳐 들어간 방에서 일행은 정체를 알수 없는 인물과 만나게 된다.

그는 자칭 천재 과학자인 에지. 그리고 괴물의 정체는 조수 로보트인 츠바메(제비)군이었다.

그들은 이 저택을 연구소로 삼아 타임머신을 개발하려는 것이었다.

오랫만에 컴팩트를 통해 미래로부터의 통신이 왔다. 그 내용을 들은 나츠미는 깜짝 놀란다. 내일 가게될 소풍에서 같은 반 친구인 류이치가 낙석에 부딪친다는 것이다.

하지만 낙석에 다칠번 한 것은 다름아닌 다이스케?

류이치를 구하지 않으면 안된다고 결심하는 나츠미.

하지만 소풍 당일 나츠미는 늦잠을 자고 만다. 이즈미의 차로 일행의 뒤를 따르는 나츠미. 그러나 나츠미가 낙석으로부터 구해낸 것은 류이치가 아니라 다이스케였다. 한숨 돌린 것도 잠시뿐. 데리고 왔던 터인 미라이의 모습이 없다. 컴팩트의 힘을 빌려 위기를 모면했지만 다이스케에게 미라이를 들키고 말았다.

런던행은 결국 포기

컴팩트에는 시간을 멈추는 신기한 힘이

나츠미는 미라이 때문에 수업을 빼먹고 만다. 게다가 최근에는 성적도 떨어졌다. 그럴즈음 돌연 어머니 루리코가 런던으로부터 돌아오시고, 나츠미는 비밀을 알고 있는 다이스케에게 미라이를 맡겨두기로 한다. 지금은 쓰이지 않는 빈 창고를 비밀의 방으로 고쳐놓은 다이스케는 그곳에 미라이를 맡아주었다.

하지만 집에 돌아온 나츠미는 성적 때문에 어머니에게 야단을 맞는다. 게다가 나츠미는 어머니에게 미라이의 비밀을 정직하게 말씀드리지만, 루리코는 믿지 않고 거꾸로 거짓말을 하는 딸을 두었다고 슬퍼한다.

그날 밤 혼자서 우는 어머니를 본 나츠미는 런던에 갈 결심을 굳힌다. 미라이는 할머니의 집에 맡기는 것으로 하고..

한편 미라이가 다이스케의 집에서 사라져서, 다이스케와 나츠미는 미라이를 찾아 밖으로 나서는데… 미라이는 빗속을 뚫고 기어서 나츠미의 집을 향하고 있었다. 결국 어머니를 따라 공항으로 온 나츠미지만 두고 온 미라이 생각 때문에 슬프기만 하다.

다이스케는 미라이를 업고 공항으로 달려오고, 나츠미를 향해 애타게 손을 내뻗는 미라이를 보고 나츠미는 런던행을 포기한다.

나츠미네 반 여자아이들 사이에 다이어트가 유행하기 시작했다. 나츠미도 류이치에게 〔무거워〕라는 말을 듣고서는 본격적인 식사 제한과 다이어트 댄스를 시작한다. 하지만 그 탓으로 나츠미는 체육시간에 쓰러지고 말아 양호 선생님께 야단을 맞는다. 허나 나츠미의 결심은 요지부동. 무리한 다이어트의 탓에 기운이 빠져 흐느적거리던 나츠미는 미라이를 위험으로부터 구하지 못하고 컴팩트에 의지해 가까스로 문제를 해결한다. 그때 류이치가 나츠미에게 사과하러 찾아

미안해 미라이. 이제 아무곳에도 가지 않을테니

온다.

오가와 선생님이 맹장염으로 입원하게 되어 문병을 간 나츠미는 병원에서 간호원인 사쿠라이를 알게 된다. 그녀는 자신의 아기를 보육원에 맡겨놓고 환자를 돌보고 있었다. 그런 사실을 알게 된 나츠미는 아이가 있는데 왜 일을 그만두지 않는가를 따져물어 사쿠라이를 곤란하게 만든다.

다이스케의 비밀의 방에 미라이를 숨겨두었지만, 위험한 상황에

집에 돌아온 나츠미는 이모로부터 어머니가 직장을 그만둔 이유를 듣고, 아이와 일을 양립시키는 어려움을 깨닫고, 사쿠라이에게 사과하러 가리라고 마음 먹는다.

방학이 시작되고, 미라이에게 탐구생활을 찢기운 나츠미는 어쩔 수 없이 학교에 새로운 책을 받으러 간다. 거기서 같은 경우를 당한 다이스케와 만난 나츠미는 숙직 선생님이 안계시는 관계로 교실에서 기다리기로 했다. 한동안 수업 흉내를 내며 놀던 나츠미는, 문득 미래의 나츠미의 일을 생각해 낸다. 내켜하지 않은 다이스케에게 협력을 얻어 컴팩트의 통신을 미래에 닿도록 주문을 외우는 의식을 행하는 것이었다.

오늘로서 여름 방학도 마지막. 나츠미는 육아일기를 쓰면서 미라이가 온 이후의 나날을 되새겨보고 있었다. 미라이는 요즘 딛고 일어서기를 시작한 모양으로 가만히 있질 않는다. 그 성장한 만큼의 시간이 지나, 그리고 추억 또한 불어간다. 실수도 많이 저질렀고 한때는 할머니에게 미라이를 맡기려고 생각하기도 했지만, 미라이를 남겨두고 혼자 떠날 수 있을 리가 없다. 미라이가 15년 후의 나츠미가 있는 미래로 돌아가는 그날까지는..

미라이를 만나고 나서 쓰고 있는 육아 일기

역전되는 나츠미의 학교생활

모두들 열심히 기도를 드렸다

바야흐로 신학기가 시작되었다. 나츠미는 학교에서 새로이 부임한 학생주임 고노 선생을 만나게 된다. 고노 선생은 학생들에게 엄하고 학생들의 신상을 일일히 외우고 있을 정도의 빈틈없는 사람으로, 다이스케가 〔귀신〕 이라는 별명을 붙이자 모두들 공감할 정도. 한편 이즈미 이모는 미라이를 구하려다 2층에서 떨어져 다리가 부러지고 만다. 미라이를 돌봐 줄 사람이 없게 되자, 고민 끝에 나츠미는 미라이를 학교에 대리고 가기로 한다.

나츠미는 다마에와 에리꼬의 협력으로 미라이와 함께 학교로 향한다. 그러나 오랫동안 교실에 숨겨둘 수 없어, 사용되지 않는 다도실(茶道室)로 데리고 간다. 그러나 또다시 발견될 처지에 놓여 교실로 되돌아가지만 담임인 오가와 선생님께 들키게 되고, 학급 친구들에게도 알려지게 된다. 미

미라이의 홀로그램으로 선생님을 혼란시키려고 했는데

라이를 이즈미 이모의 아이라고 생각한 학급 친구들은 나츠미를 동정하여, 그 열의에 진 담임 선생님은 모두가 힘을 합해 미라이를 돌보는 일을 허락하고 만다.

나츠미가 미라이를 학교에 데리고 오는 것을 안 고노 선생은 이즈미가 입원하고 있는 병원을 방문한다. 미라이는 이모의 아이라고 알려져 있는 것이다. 하지만 이즈미는 병원을 탈출해 있었다. 가까운 빠찡꼬장에 있는 이즈미를 발견한 나츠미는, 이모를 병원으로 돌려보낸다.

거기서 이즈미와 고노 선생의 대결이 벌어진다. 완고한 주임 선생을 향하여 이즈미는 나츠미가 얼마나 노력하고 있는지를 열심히 설명한다.

런던에 있는 자매교에 나츠미의 학교를 소개하는 비디오 레터를 보내게 되어, 그 작품을 4학년 이상 학급간의 콘테스트로 결정하기로 한다. 나츠미의 반인 4학년 2반의 감독은 다이스케, 그리고 리포터는 나츠미로 결정되었다. 나츠미 일행이 촬영을 시작하자 6학년이자 유력한 우승후보인 다카하시 치구사와 그 일당이 방해를 한다. 2학년 학생들을 부려 촬영시키기도 하고, 그때문에 다쳐도 상관없다는 태도에 나츠미와 친구들은 반발한다. 결국 나츠미와 미라이의 학교생활을 그린 비디오로 대역전!

묘한 폐품 회수차에 탄 아저씨가 빈 깡통사이에 섞여 있는 물건을 보고 호기심에 눈을 반짝인다. 그것은 실수로 버려진 나츠미의 컴팩트였다. 다음날 나츠미는 미라이와 함께 그 폐품 회수타에 태워진다. 차를 운전하고 있는 것은 전에 만났던 에지 아저씨였다. 그는 나츠미에게 컴팩트의 비밀을 가르쳐 달라고 조르고, 결국 나츠미는 미라이와 컴팩트는 15년 후에서 타임 슬립하여 온 것이라고 입을 연다.

이즈미의 다리의 상처도 나아 낮동안 미라이를 돌볼 수 있게 되었다. 그러나 나츠미네 반 아이들은 학교에 미라이를 데려올 방법은 없는가 궁리하는데, 그때 다이스케에게 좋은 생각이 떠올랐다. 어제 에지의 집에서 찾아갔을 때 보았던 입체 영상기를 사용해 미라이의 모습을 선생님들께 보여주고, 그것을 선생님들이 본 환영으로 하여 미라이를 돌보고 싶다는 원망의 표출이라고 납득시키자는 것이다. 하지만 입체 영상기가 고장나서 학교 전체에 미라이의 입체 영상이 나타나고 만다.

타임머신은 발동하고

오래간만에 컴팩트를 통해 미래로부터의 교신이 들어온 밤, 에지의 연구실에서는 탐지기가 시간의 일그러짐을 발견해내고 있었다. 다음날 에지는 다이스케를 조수로 삼아 나츠키의 집으로 밀어닥쳤다. 시간의 벽이 이곳에 있다는 것이다. 그러나 실수로 인해 탐지기 대신 과거의 한 장면을 비추어내는 기계를 가져오고 말았다. 나츠미는 그 기계로 미라이의 기억을 조사해 보았다.

기계가 미라이의 기억 속의 아빠와 엄마의 모습을 비추어낸다.

이즈미는 뽑히면 프로 데뷔가 확실한 만화상의 응모에 분전하고 있었다. 하지만 이즈미가 그리는 폭력물 만화는 재미없다고 생각한 나츠미는 어떻게든 다른 만화를 그리게 할 수 없을까 하고 에지와 상담한 끝에 〔성격변환기〕를 빌려서 은밀히 사용해 보았다. 그러나 이즈미가 너무나 여자답게 변하게 되자 걱정이 된 나츠미는 원래대로 되돌리려고 하지만, 그것은 처음부터 눈치를 채고 있던 이즈미의 연극이라고 알게 되어 둘은 크게 싸운다.

미라이를 데리고 등교하는 나츠미를 주시하는 사람이 있었다. 가쉽 기자인 요코지마였다. 다음날 나츠미의 집에 요코지마가 인터뷰를 하러 찾아왔다. 그의 속셈은 적당한 가쉽 기사를 꾸며내려는 것이다. 그 속셈을 모르는 나츠미는 출판된 주간지를 보고서야 깜짝 놀란다. 거기에는 미라이가 국민학교 4학년인 나츠미가 낳은 아이라고 쓰여져 있었던 것이다. 집주위로 기자들이 몰려와 야단법석. 게다가 타임 슬립의 영향으로 집의 시간에 이상이 발생한다. 에지 아저씨의 말에 따르면 시간의 일그러짐을 멈추기 위해서는 미라이를 미래로 되돌려 보내지 않으면 안된

'엄마는 정말로 국민학교 4학년? 세기말의 악몽인가??!'라고 쓰여진 잡지 기사

온갖 기자들이 집을 둘러싸고..

신문의 기사는 점점더 나쁜 방향으로 '4학년 2반 학생들 중.. 아버지는 누구인가?')

끈질기게 따라붙는 기자 요코지마

다는데...

이즈미 이모는 기자들을 향하여 자신의 아이라고 둘러대어 보지만, 끈덕진 요코지마는 이미 미라이가 이모의 아이가 아니라는 것을 증명하는 비디오 테입을 준비하고 있었다. 잡지에 실린 기사가 학교에서도 문제가 되어 이모가 학교로 불려 나가게 된다.

그 무렵, 요코지마의 국제전화에 의해 이 소동을 알게 된 나츠미의 부모는 런던을 떠나 일본으로 향하고 있었다.

타임 슬립의 날이 가까와오고 에지 아저씨의 타임머신을 일각이라도 빨리 완성시키지 않으면 허나 나츠미의 집 주변에는 기자들로 둘러싸여있는데, 게다가 지명수배중엔 에지 아저씨가 집안에 있는 사실이 알려져 경찰까지 나타나게 된다.

반 친구들의 도움으로 미라이를 데리고 빠져나온 나츠미는 타임머신의 부품과 함께 다이스케의 창고에 숨었다. 급히 타임머신의 제작개시. 타임 슬립의 날자를 알았다.

그것은 내일!

타임 슬립은 크리스마스인 바로 오늘, 미즈키가에서 일어난다. 매스컴의 눈을 돌리기 위해 이즈미 이모는 나츠미가 야쿠마산에 있다는 소문을 흘린다. 그러나 데이터를 조사하고 있던 에이오에 따르면 야쿠마산이야말로 타임 슬립이 일어나는 장소라는 것이 아닌가.

나츠미 일행은 트럭에 타임머신을 싣고 야쿠마산에 도착했다.

타임 머신 발동. 그때 미라이가 처음으로 말을 했다

〔마.. 마마〕

〔미라이!!〕

그리고 머신은 눈부신 빛에 감싸여 구름을 뚫고 하늘로 솟아올랐다.

15년 후의 미래, 섬광과 함께 나츠미네 집에 내려선 사람은 미라이를 안은 에지 아저씨와 츠바메군이었다. 25세의 나츠미는 미라이를 받아안고 기뻐하고, 그 옆에는 미소짓는 다이스케의 모습이 있었다.

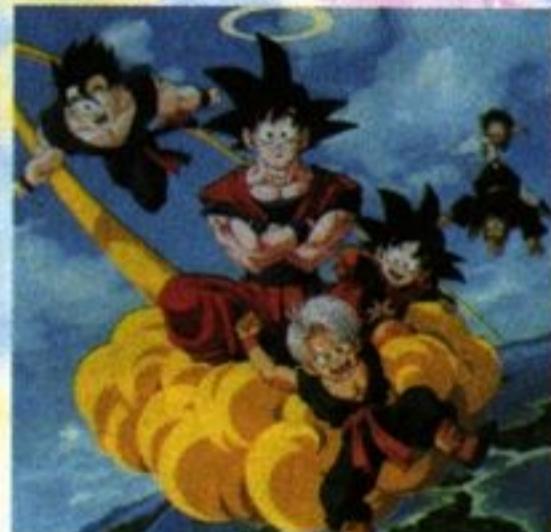
'마마.. 마-마.' 출발직전 처음으로 미라이가 말을.. 미라이를 부르는 나츠미의 눈에는 눈물이...

끝까지 나츠미를 괴롭히는 악질 기자를 향해 분노의 펀치!!

15년후의 미래. 나츠키의 집 옆에 나타난 것은...

애니정보국

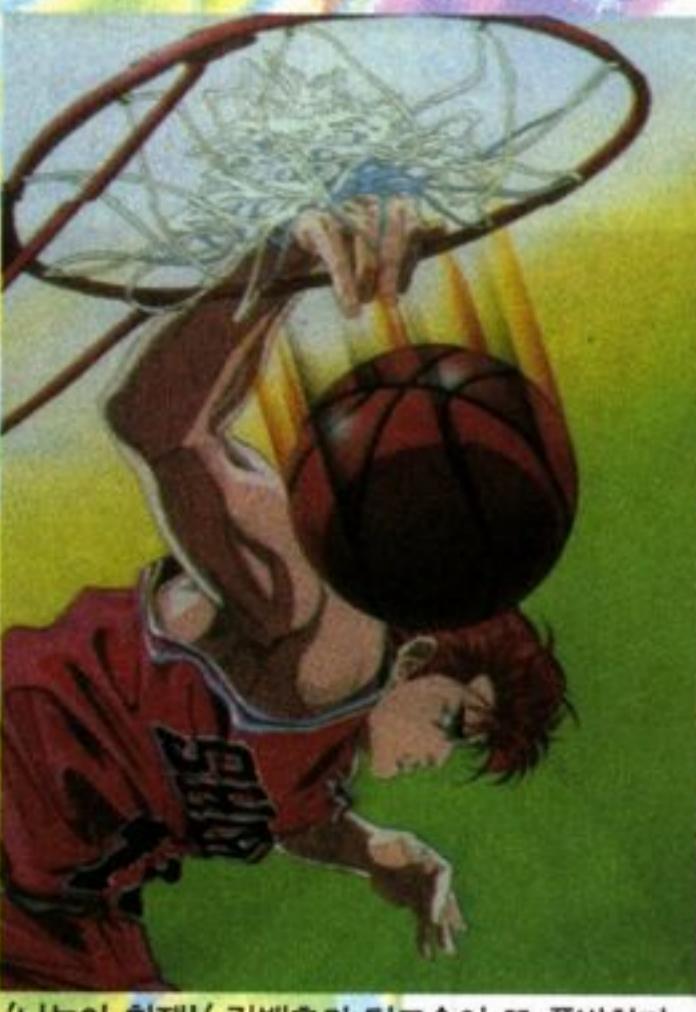
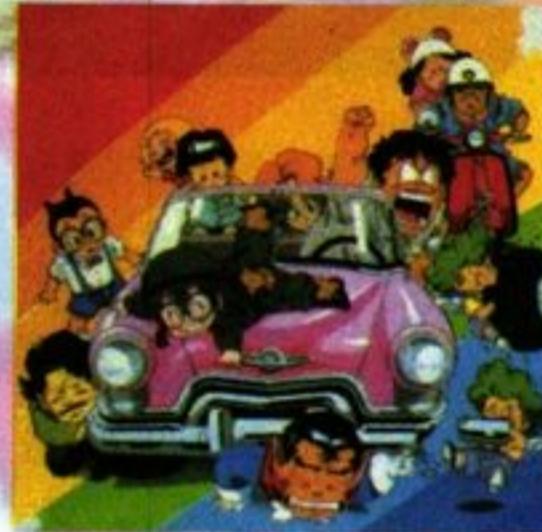
국외소식

여름의 토에이 애니메이션 페스티벌

이번 여름에 일본에서 개봉되었던 만화영화들 중 주목할 만한 작품 3편을 소개한다.

드래곤볼 Z와 슬램덩크, 그리고 닥터 슬럼프 등이 바로 화제의 작품 3편으로, 모두 토에이(일본의 대형 영화사로 토호와 쌍벽을 이룸)에서 필름을 배급하고 있는 작품들이다. 이 3편은 방학때마다 극장가에서 개최되는 '토에이 애니메이션 페스티벌'을 통해 개봉된 것들이다.

우선 슬램 덩크부터. 본 작품의 부제는 '전국 제패다! 사쿠라기 하나미치'로. 주인공 사쿠라기(강백호)의 앞에 사랑의 라이벌이 등장한다는 재미있는 이야기를 다루고 있다. 사쿠라기는 하루코를 좋아하고 하루코는 루카와(서태웅)를 좋아한다는 식의 3각관계가 아예 4각관계로 발전된다는, 원작 만화에는 없던 내용이다. 물론, 사랑이야기 뿐만 아니라 박력 넘치는 농구코트에서의 경기도 흥미진진하게 펼쳐진다.

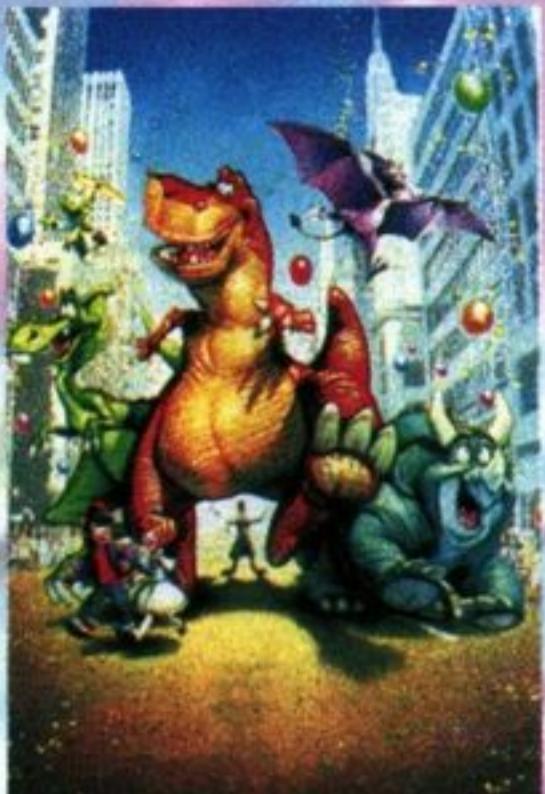
'나는야 천재!' 강백호의 덩크슛이 또 폭발한다.

드래곤볼 Z의 경우, 언제나 그랬듯이 극장개봉작은 원작인 만화책의 내용에 큰 영향을 주지 않는 사이드 스토리(외전) 형식으로 되어있다. 7월에 개봉했던 이번의 드래곤볼 Z는 부제가 '초전사 격파!! 이기는 것은 나다'인데, 과학의 힘으로 태어난 강력한 적과 대결한다는 내용을 가지고 있다. 그 적이란, 현세에서의 손오공을 죽음으로까지 몰아넣었던 셀과 비슷한 강적이라는데, 과연 여기에 대항하여 손오공 일가가 어떻게 싸울 것인지가 관심거리. 마지막으로 아직까지도 인기가 식지 않은 기상천외한 코미디물 닥터 슬럼프의 이야기. 아라레 등 주인공 가족이 오래된 성채를 빌려 여름휴가를 보내기로 했는데, 거기서 생기는 해프닝을 미스테리 터치의 코미디로 전개시키고 있다.

〈드래곤볼 Z - 초전사격파!! 이기는 것은 나다〉의 포스터.

〈닥터 슬럼프〉는 방학때마다 꾸준히 만들어지고 있다.

축구 개그물의 탄생

TV 방송용도 아니고 극장개봉 애니메이션으로서 축구 개그 만화가 탄생했다. 이름하여 'J 리그 100배 재미있게 보는 방법!!' J 리그란 얼마 전, 일본에서 처음으로 시작한 프로축구리그를 말한다.

실제 활약중인 선수들이 재미있게 그려져 만화영화로 뛰어다니는 모습이 재미있는 본 작품에서는 애니메이션 도중에 실제 축구 경기 모습 중 묘기를 연출해낸 장면 등을 삽입해 놓아 특이하다는 평가를 받았다.

개그물답게 축구 선수들의 캐릭터 디자인이 아주 재미있다.

공룡대행진

"애니메이션은 일반 영화에서는 불가능한 것 조차도 가능하게 해준다. 그 점이 대단하다!" 저 영화의 귀재 스티븐 스필버그는 이렇게 말한 적이 있었다.

자신이 애니메이션에 관심이 있다는 것을 다시 입증해보이기라도 하려는 듯이, 공룡이 주인공인 작품을 또 만들어냈다. 〈We're Back: A Dinosaur's Story〉가 바로 그것이다.

〈We're Back: A Dinosaur's Story〉의 전작은 스타맥스 비디오를 통해 국내에 나와있다.

〈공룡대행진〉이라는 이름으로 일본에서 지난 8월 20일 개봉한 이 작품은, 공룡들이 두뇌를 발전시키는 먹이를 먹고서 갑자기 머리가 좋아져서는 현대의 뉴욕 시내에 나타나 소동을 일으킨다는 내용. 꿈만 같은 이야기를 꿈결 같은 영상으로 처리한 스필버그다운 작품이다.

〈아랑전설〉 시리즈의 주인공 테리 보가드.(아랑전설)

같은 사부 밑에서 수련중인 과거의 류와 켄.(SF2)

이것이 전설의 투의 중 한 조각. 여섯개가 다 모이면 어떤 모습이 될는지?(아랑전설)

SF2, 아랑전설2 최신정보

스트리트 파이터 2는 중국-인도-미국-태국-캄보디아의 순으로 무대가 옮겨지게 된다. 본 뉴스가 지면에 실릴 때 쯤이면 벌써 현지의 극장에서 개봉된 다음이겠지만, 아뭏든 중국에서 류의 파동권을 감상한 다음, 국제경찰(인터폴)의 비밀수사관 춘리를 노리는 베가의 부하들이 미국에서 난투극을 벌이는 모습을 보고, 맨 마지막에 사이코 파워를 다루는 베가의 으시시한 싸움광경을 보게 된다는 것이다.

특히, 샤도루의 비밀기지에서 유명격투가들의 정신을 제멋대로 다루어 전투무기로 개조하는 베가의 모습에서 이제까지의 수수께끼가 풀리게 된다고 한다.

한편, 아랑전설은 전에도 소개했듯이 전설의 투의를 찾아 세계를 헤매는 주인공들의 모험을 그리고 있다. 이 작품에서는 무대가 이집트-일본-지중해-투르크-이라크의 순으로 옮겨가는데, 본 정보가 입수된 시점에서 마지막 무대는 어디가 될 투것인지 아직 비밀인 상태다. 의를 노리고 있는 '어둠의 3인조'와 테리의 처절한 싸움은 본 작품에서의 가장 볼만한 거리 중 하나. 이 투의는 여섯 조각으로 나누어져 세계 곳곳에 흩어져있는데, 이것을 모두 모아 자신의 몸에 부착하면 그리스 신화에 나오는 전쟁의 신, 마스로 변모하게 된다는 전설이 있다. 과연 투의를 모았을 때 어떤 일이 벌어질는지 관심이 끌린다.

이것이 바로 애니메이션에 나오는 춘리의 모습!

이번 극장판 〈아랑전설〉의 최대 악역 중 하나인 라오콘.

BEST 13 작품 발표결과

일본의 애니메이션 정보지 〈아니메디아〉는 창간 13주년을 맞이하여 각종 분야에 관하여 앙케이트를 실시, 발표하였다.

다소 어린 층의 독자를 주 대상으로 삼고있는 이 잡지에서 발표한 작품 인기순위 앙케이트 조사결과를 보면, 다음과 같다.

작품	득표
1. 유유백서	(4962표)
2. 미소녀전사 세라문	(3041표)
3. 란마 1/2	(2665표)
4. 슬램덩크	(1907표)
5. 용자특급 마이트가인	(1619표)
6. 마신영웅전 와타루	(1380표)
7. 드래곤볼 Z	(1229표)
8. 신세기 GPX 사이버 포뮬러	(1107표)
9. 절대무적 라이징오	(1043표)
10. 기동전사 건담	(1021표)
11. 무책임함장 타일러	(997표)
12. 아아 여신님	(791표)
13. 나디아	(638표)

본 결과를 보면 알 수 있듯이, 어린이 성향의 작품들이 상위권을 차지하고 있고, 청소년층에게 인기가 있을만한 내용의 작품들이 모두 10위 밖으로 밀려나있다.

역시 앙케이트를 실시하는 잡지에 따라 조사 결과도 달라지는 듯.

마치 한 편의 만화영화를 보

요술공주 밍키의 새로운 작품

'MINKY MOMO IN 여행의 역'이라는 제목으로 새로운 비디오 애니메이션이 만들어졌다. 우리나라에서 여러해 전에 MBC가 TV로 방영되어 엄청난 인기를 모았고, 그 속편을 SBS가 방송했던 요술공주 밍키 시리즈의 연장선상에 있는 작품이다.

대륙횡단철도의 열차에 타려는 밍키. 그녀가 거기서 만난 것은 선배 밍키였다

(선배 밍키는 MBC 방영시의 주인공, 후배 밍키는 SBS 방영시의 주인공이다). 둘은 열차 시각에 늦지 않으려고 서두르다가 이상한 체험을 한다. 마법의 힘을 잃어버리고 '보통 여자아이'가 되어버린 것이다...

이러한 내용으로 시작하는 본 작품에 대해 외지의 전문가들은 '각본이 안정되에게 잘 어울리는 내용이다...' 등등 괜찮은 평가를 내리면서도 정작 주는 점수는 '평균보다 약간 나으나 수준'에 해당되는 숫자를 내놓고 있다. 따라서 본 작품은 평균보다 약간 나은 정도의 작품일 것으로 생각된다.

역 안에서 경찰관에게 쫓기는 이들의 운명은...

배짱 좋은 소매치기 소녀를 보고 황당해하는 두 밍키

이리아

이색적인 특수촬영물(SFX)로 유명한 아마미야 감독의 작품을 애니메이션화시킨 작품이다. 아마미야 감독이라고 하면 1988년의 〈미래닌자〉로 데뷔한 이래, 〈조인전대 제트맨〉, 〈가면라이더 ZO〉 등으로 많이 알려져 있는 사람인데, 여자 현상금 사냥꾼 이리아의 활약을 그린 〈제이람〉은 당시 컬트 무비의 유행과 함께 상당한 인기를 모았었다.

그 1991년의 〈제이람〉을 다시 애니메이션으로 만들어낸 것이 바로 〈이리아〉다.

영화로는 표현하기 힘들었던 다른 행성의 분위기를 확실하게 표현하겠다는 것이 아마미야 감독의 욕심이다. 아마미야 감독은 현재 영화로 〈제이람 2〉를 촬영하고 있는 등, 왕성한 창작 의욕을 보이고 있다.

〈이리아〉 1편의 비디오.

코스믹 환타지, 대망의 애니메이션화!

는 듯한 착각이 들 정도로 풍부한 음성 녹음과 애니메이션 장면들이 인기를 모았던 PC-엔진용 CD-ROM 게임 〈코스믹 환타지〉가 드디어 본격적인 애니메이션으로 제작되었다.

'은하 암표범의 함정'이라는 부제를 가지고 있는 본 작품은 CSC가 설립된 지 20년이 지난 세계를 무대로 하고 있는 오리지널 스토리다. 즉, 게임의 내용과 관련은 있으나, 게임 줄거리를 그대로 가져와서 쓴 것은 아니다.

인기 RPG 〈코스믹 환타지〉가 드디어 애니메이션화된다.

화제의 애니메이션

'94년 여름 전격 공개

천방지축 하빗

천방지축 하빗은 원제 "It's GONNA BE A HABIT"으로 직역을 하면 "버릇이 될 것 같아"라는 뜻이다. 이 애미메이션은 지난해 란마 1/2로 선풍적 인기를 끌었던 대영팬더에서 야심차게 준비를 하고 있는 것으로 올 여름방학을 향해 저돌적 행진을 하고 있어 귀추가 주목되고 있다.

또한 코믹스러움과 여자아이의 시점과 남자아이의 시점이 절묘하게 어우러져 국내 애니메이션계에 신선한 충격을 던질 것이다.

등장인물은 요즘 젊은 청소년

● 현동민 ●

일십 유도장의 대를 이을 후계자로 여자아이들의 인기를 한 몸에 받을 정도로 잘생긴 격투가. 가수인 홍다슬을 상당히 좋아하며 비영과도 친하다

● 준치와 그 일행 ●

커다란 2개의 앞니를 가진 못생긴 친구가 바로 준치이다. 준치는 다슬이라면 사죽을 못 쓰는 다슬의 열렬한 팬이고 하빗과도 친하다. 어쩌다 힘만 쓰는 친구들에게 이끌이 되긴 했지만 다슬이가 이런 모습을 보지말았으면 하는 마음뿐이다

● 노영후 ●

일명 해프닝 제조기라고 해도 과언이 아닐 만큼 많은 사건을 일으킨다. 하지만 이들도 조미료같은 존재

● 하빗 ●

홍비영이라는 본명이 있지만 대부분의 사람들에게 하빗이라 불리는 남자. 재치가 많아 남자친구들이나 여자친구들 모두 비영의 팬이다

● 홍다슬 ●

톱가수로 많은 인기와 팬을 가졌다. 가끔 마음에 안드는 사람을 던져버리는 악취미가 있는데 반면에 격투에도 관심이 많다. 또 숨은 비밀이 있긴 하지만 절대로 공개할 수 없다!!

배경은 신세대들이 어우러진 생활주변

톱가수 저리 가라 할 정도의 인기도와 지명도 높은 슈퍼스타이며 주먹도 세고 감정도 풍부한 말괄량이 소녀 홍다슬!

귀엽고 깜찍한 신세대 가수 홍다슬은 어느날 머리를 자르고 남장을 한 여자아이와 슈퍼스타의 이중생활을 시작하는 것에서 일어난다.

신세대 슈퍼스타로서 가장 주목받고 있는 홍다슬은 깜찍하게 생긴 외모와는 달리 한번 흥분했다하면 인정사정 없이 사람을 던져버리는 악취미가 있었다. 이만기처럼 묵직한 씨름 선수도 아닌데 가날픈 체구 어느 구석에서 저런 엄청난 힘이 쏟아지는지. 그러면서도 격투를 좋아하는 것만큼 실력도 뛰어나다.

남장을 했을 때의 "홍비영". 강인한 남자아이를 찾아내기 위해 미련없이 상경한 당슬은 자기보다도 격투 실력이 뛰어난 남자아이 "현동민"에게 마음이 이끌리게 된다. 하지만 두 사람의 아버지는 과거에 얽히고 설킨 복잡한 문제로 인해 만났다하면 원수처럼 으르렁거리는 불편한 사이이다.

그리고 골치아픈 또 한사람의 방해자가 등장하고 급기야는 기묘한 사건에 휘말리게 되는데...

챔프게시판

1 텔레파시 퀴즈

슈퍼컴보이 1대

윤영성/
제공 : 게임챔프 취재부

슈퍼컴보이 팩 각 1개

양혁태/
장경민/

협찬 : 블독 소프트 703-0043
돌핀 게임 719-9698

2 초음속 퀴즈

문제

수퍼 알라딘보이 집중공략 '신창세기 라그나센티'를 잘 읽어보면 간단하게 답할 수 있습니다. 주인공이 어려서부터 기르던 충성스런 개의 이름은 무엇일까요?
정답을 아시는 분은 빨리 엽서에다 적어 보내주세요.

보낼 곳 : 게임챔프 초음속 퀴즈 담당자 앞
마감 : 1994년 8월 15일
발표 : 게임챔프 94년 10월호

3 7월호 초음속 퀴즈 당첨자 발표

정답 : 봉황각

이상춘/

이상 1명…겠습니다.

윤진수/

한원국/

박대성/

박효준/

이상 4명에게는 각각 챔프점수 300점을 드립니다.

협찬 : 게임아트 719-4032

4 열성 애독자 엽서 작성자

애독자 엽서를 정성껏 작성해 보내주신 분 선착순 100분 중 5명을 추첨해 선물 또는 챔프점수를 드립니다.

김두현/

이상 1명은 IBM-PC게임을 드리겠습니다.
협찬 : 게임아트 719-4032

오상호/

윤원주/

백묘진/

박길환/

이상 4명은 챔프점수 200점씩 드리겠습니다.

5 알립니다

게임챔프에서는 올 겨울 발행목표로 새로운 "신세대 잡지"를 출간할 예정입니다. 챔프를 사랑하는 독자 여러분께서는 과연 어떤 정보를 제공해주는 책이 발행되었으면 좋을까 의견을 보내주세요.
보내실 곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산B/D 3층 강가딘 앞

※엽서나 편지로 의견을 보내주신 분 중 추첨을 통해 신작 게임팩을 드립니다.
※발표는 개별통지합니다.

6 협찬사 리스트

으뜸게임본점 703-1564
호키포키 704-2148
게임 21세기 717-0818
거보 701-4290
스테이지 1 702-5087
게임유통 716-6301
모닝게임 701-6066
호키포키(나진점) 716-8808
게임아트 719-4032
게임파워 706-9002
삼오전자 704-3515
블독소프트 703-0043
조이컴 711-2599
퍼닉스 719-6420
포스트 715-3393
돌핀게임 719-9698

7 모집합니다

★취재기자 모집

본사는 월간「게임챔프」라는 컴퓨터 게임잡지와 일반 단행본을 출판하는 회사입니다. 1992년 설립된 이래 빠른 속도로 성장발전하고 있는 저희 회사는 사세 확장과 함께 의욕적이고 창의적인 남녀사원을 모집합니다.

◀ 모집부문 및 자격 ▶

◆취재기자

1. 전문대졸 이상자 중 일어 능숙자로 게임에 관심있는 분 또는
2. PC조작 능숙자로 PC게임 또는 비디오 게임 매니아

* 비디오 게임매니아는 학력 불문

■구비서류 : 이력서, 자기 소개서
■전형방법 : 1차 서류전형후
2차 면접 (개별통지)
■접수기간:1994. 8. 10일 까지
(이력서 상단에 응시부문, 연락처 명기바람)
■문의처 : 702-3211~4

(주) 제우미디어
서울시 용산구 원효로 1가 116-2
지산빌딩 3층

8 잠깐만!

게임챔프에서는 독자 여러분들을 위해 음성 신문고를 운영하고 있습니다. 방법은 705-1312로 전화를 거시고 187*번을 누르면 게임챔프의 난이 나옵니다. 이곳에는 챔프에서 알려드리는 여러가지 공지 사항은 물론 독자 여러분이 직접 녹음할 수 있는 독자가 전하는 지역 소식, 게임챔프 건의란, 스포키 게임정보 건의란, 만물시장이 있습니다.
그리고 게임챔프 회사 위치와 근무시간, 각종 코너의 마감일, 상품.수령 방법, 그리고 단행본과 정기구독 신청방법 등도 알려드립니다. 독자분들의 많은 참여를 부탁해요!!

스포키! 게임환타지아
700-7400

정보 1 스포키 게임 공략
정보 2 기종별 신작 게임
정보 3 기대신작 게임
정보 4 울트라 테크닉
정보 5 알뜰 구매 정보
정보 6 스포키 게임 종합 특보
정보 7 게임 음악 방송국

게임챔프 음성 신문고 등장!

하시고 싶은 이야기들은 이곳에 하세요

사용방법은 705-1312를 누르시고 187*번을 누르세요.
이 번호는 전화 요금 외의 별도 요금은 없습니다.
1. 정기구독 및 단행본 신청방법 1. 만물시장
1. 각종 코너의 마감일 1. 건의사항
1. 게임문의 방법

게임챔프에 대한 개선 사항은 ?

기종에 관계없이 인기있는 게임은 ?

가장 인기있다고 생각하는 게임 (알고 있는 항목만 기재)

슈퍼패미콤 (슈퍼컴보이) 1. 2. 3.

패밀리 (컴보이) 1. 2. 3.

PC엔진 (CD포함) 1. 2. 3.

미니컴보이/핸디알라딘보이 1. 2. 3.

수퍼 알라딘 보이 (CD 알라딘 보이 포함)

1. 2. 3.

일반 오락실에서 가장 인기있다고 생각하시는 게임

1. 2. 3.

이번호에서 가장 흥미있었던 공략 또는 기사

공략 : 기사 :

지면을 늘려 주었으면 하는 코너

게임챔프에서 새롭게 신설 되었으면 하는 란

이번호에서 가장 재미있었던 기사

보너스 환상특급 퀴즈 정답은

최근 가장 인기있다고 생각되는 캐릭터는 ?

명인의 출현 장소는 ?

부록으로 브로마이드를 원하신다면 어떤 게임 또는 어떤 캐릭터가 좋겠습니까 ?

제일 갖고 싶은 부록은 ?

매월호 광고 중 제일 마음에 드는 광고는 ?

어떤 정보의 광고를 원하십니까 ?

9월호 네모네모로직 정답 기재란

	1	2	11	3 2	3 1	1	1 6	1 2 1	1 1 3	2 1 5	1 2 6	1 3 1 4	1 1 7	3 4	2
6															
1 5															
2 1															
1 3															
2 1															
1 2															
1 4															
1 2															
1 1 1 3															
1 1 1															
1 1 5															
1 1 7															
1 9															
3 6															
5 1 1															

정답을 모르시면 기재하지 않아도 상관없습니다.

절취선

보내는 분

110원 우표를
붙여 주세요

□□□-□□□

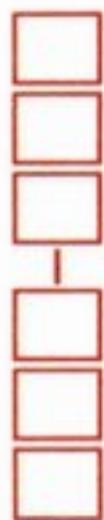
게임챔프 9

받는 사람

서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층

☎ 702-3211/4 FAX 702-3215

140-111

접는선

보내는 분 (갖고 있는 게임기종) SFC, MD, IBM-PC, 핸디 알라딘보이, 네오지오, 패밀리, PC엔진, 미니컴보이, 알라딘보이, 기타(　　)

이름 :　　**전화번호** :

생년월일 :　　**나이**　　**세**

성별 : 남 여　**학교** :　　**게임경력** : 약　　년

텔레파시 퀴즈 정답

히트게임차트에서 다음달 국내 '독자인기순위'와 '구매희망순위'를 맞추어 주세요 !

순위/구분	독자인기순위	구매희망순위
1		
2		
3		
4		
5		

단, 매달 18일까지 도착하도록 보내주세요. 정확하게 예측을 하신 분중 1명을 선발, 슈퍼컴보이 1대와 2명을 추첨해 신종 게임팩을 1개씩 드리겠습니다.

부록에 연재 중인 만화 「아스트론」이 재미있습니까 ?

재미있다( )　　재미없다( )

창간 기념 특별 부록은 어떤 것이 좋겠습니까?

700—7400 스포키에서 전화로 듣고 싶은 게임정보는 ?

가위로 오려주세요

* 감사합니다. 앞으로도 일등 게임지의 위치를 계속 지켜가도록 노력하겠습니다.